# 掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.135

研究中心

潜龙谍影 和平行者

勇者斗恶龙 怪兽统领者2

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

光盘收录

新小编挑战另类

恶魔城

怪物猎人

爆笑广播剧

全新改版

更多趣味内容崭新登场

回袋妖怪 黑 白

全新情报海量公开！

卷首特报

特快专递

天使之翼 激斗的轨迹

攻略透解

波斯王子 遗忘之沙

伊苏 菲尔盖纳之誓约

专题企划

荣光之轨迹

名制作人掌机圈原点回溯·上

本辑赠品

新版小编形象贴纸

电子音像出版社

# 五花八门

www.i5h8m.com

掌机王电子版补完计划

PSP3000/2000/1000类

EVA包(水墨星辰黑)
BTP-5345

EVA包(青花蓝)
BTP-5345

EVA包(朱砂水墨红)
BTP-5345

PSP3000/2000类

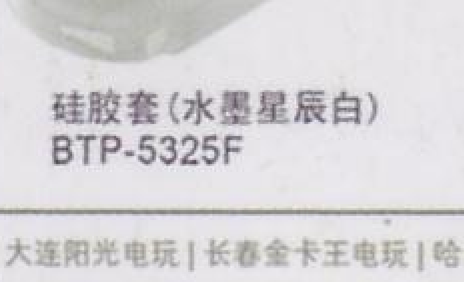
晶透水晶盒(青花蓝)
BTP-5355F

晶透水晶盒(水墨黑)
BTP-5355F

PSP3000类

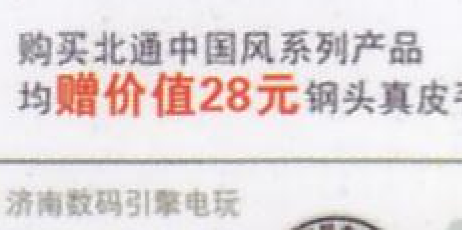
硅胶套(水墨星辰黑)
BTP-5325F

硅胶套(水墨青花蓝)
BTP-5325F



硅胶套(水墨星辰白)
BTP-5325F

硅胶套(青花蓝)
BTP-5325F



购买北通中国风系列产品
均**赠价值28元**钢头真皮手绳一条

北京敬瑞全游戏机商店 | 天津铭源数码 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏专营店 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海DIY游戏乐园 | 南京新世界电玩 | 济南数码引擎电玩
杭州次世代电玩 | 宁波海曙悦动计算机有限公司 | 无锡昌盛电玩 | 合肥世嘉电玩 | 重庆G-box | 成都星海电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 太原星际电玩 | 西安天龙电玩
兰州格林电玩 | 乌鲁木齐海胜电器 | 银川百川合电子 | 西宁智力王电玩 | 广州创新软件科技联盟 | 深圳梦天堂电玩 | 东莞超时代 | 佛山NO.1漫游岛 | 长沙友联电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩

北通: 专业娱乐外设品牌 www.betop-cn.com 免费防伪专线: 800 810 8315 服务热线: 400 6754 300 广州市品众电子科技有限公司 拥有北通 娱乐更轻松

# 本辑特别关注

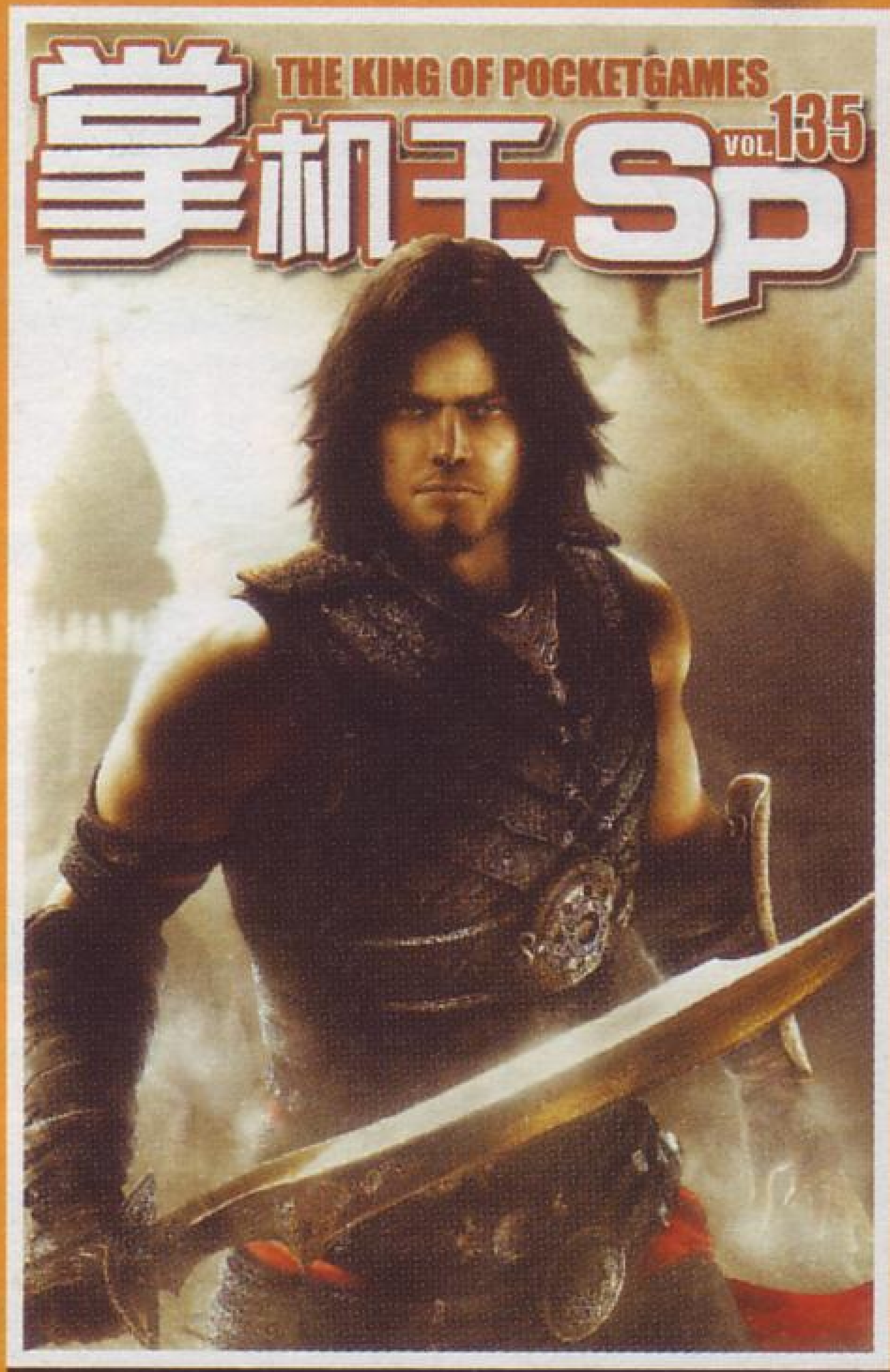
## 卷首语

游戏淡季逢上改版，既有压力也是机会。游戏市场可以一时平淡，《掌机王SP》却必须精彩。我想这本书的使命并不仅仅是帮助大家攻破游戏中的难关，而更应该成为各位掌机玩家在游戏倦怠之余，能随手拿起来解闷的“好朋友”。无需庄严肃穆，无需奉为经典，看看业界风云，聊聊生活悲喜，得一时休憩后若认为编书的这群家伙还算有点儿意思，众编就可以睡得释然了。

胧月

# CONTENTS

# 掌机王SP VOL.135




封面用图：波斯王子 遗忘之沙
封面设计：紫血猗

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年6月第一版
印　　次：2010年6月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001–3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年6月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-408-9

## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

## 本辑赠品　新版小编形象贴纸

## 卷首特报

口袋妖怪 黑・白 —— 005

## 掌机情报站

掌机情报站 —— 012
Lancer专栏 —— 016
Darkbaby专栏 —— 017
掌机销量榜 —— 018
游人望远镜 —— 020

## 黄金眼

黄金眼 —— 022
黄金眼REVIEW —— .hack//Link —— 024

## 前线狙击

深爱+ —— 026
二之国 —— 031
重装机兵3 —— 038
幻想传说 换装迷宫X —— 040
伊苏VS.空之轨迹 抉择・传说 —— 042
雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破 —— 046

## 走近业界

《炽焰同盟》开发者访谈 —— 055

## 专题企划

荣光之轨迹——名制作人掌机圈原点回溯・上 —— 058

## 新作拼盘

邪圣剑涅克罗曼萨 噩梦再临 —— 068
幻想国物语 纳鲁鲁 —— 069
THE 便利店 携带版 —— 069
TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战 —— 070
忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷 —— 070
迪吉塔斯 梦幻的飞行游乐园 —— 071
猜谜！六角形2 —— 071

## 游戏一品轩

游戏一品轩 —— 072

## 特快专递

天使之翼 激斗的轨迹 —— 076

## 攻略透解

波斯王子 遗忘之沙 078
伊苏 菲尔盖纳之誓约 093

## 市场动态

掌机市场扫描 108
硬件短消息 110

## 玩转PSP

PSP软件学院 112

## 玩转NDS

NDS软件学院 114
NDS游戏汉化教室 VOL.1 116
全面与创新的结合体 SuperCard DSTWO烧录卡使用评测 118
烧录卡新闻站 123

## 专区地带

游戏万花筒 124
宅回首 128
游戏美图秀 130
吐槽记事簿 132
洛克人世界 134
游戏边缘地 136
机器人格纳库 138
牧场生活 140
口袋妖怪广播台 142
经典主题乐园 144
iPhone进行时 146
轻松日语教室 148

## 掌门人

掌门人 150
交流空间 156
FAQ电台 158
小编寄语 160

## 掌机王自由谈

《无限边境 超越 机战OG传说》关联性简析 162
玩家点评 166

## 研究中心

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭 167
潜龙谍影 和平行者 176
勇者斗恶龙 怪兽统领者2 182

## 其他

幸运大抽奖+133中奖名单 004
火热秘技 188
掌机游戏综合发售表 190
口袋光环 精彩内容导视 192


## 游戏索引


| NDS | |
|---|---|
| TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战 | 70 |
| 猜谜！六角形2 | 71 |
| 迪吉塔斯 梦幻的飞行游乐园 | 71 |
| 二之国 | 31 |
| 火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄 | 光盘 |
| 假面骑士龙骑 | 73 |
| 恐怖病院 II | 72 |
| 口袋妖怪 黑·白 | 5 |
| 雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破 | 46 |
| 圈套DS版 隐神栖息之馆 | 74 |
| 忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷 | 70 |
| 深爱+ | 26 |
| 天使之翼 激斗的轨迹 | 76、光盘 |
| 我的模拟人生 蓝天英雄 | 光盘 |
| 邪圣剑涅克罗曼萨 噩梦再临 | 68 |
| 一起绘画吧！ | 74 |
| 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 | 182 |
| 重装机兵3 | 38 |

| PSP | |
|---|---|
| THE 便利店 携带版 | 69 |
| 爱神丘比特 | 75 |
| 波斯王子 遗忘之沙 | 78、光盘 |
| 东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭 | 167 |
| 钢之炼金术士 通往约定之日 | 光盘 |
| 黑豹 如龙新章 | 光盘 |
| 横冲直撞 | 74 |
| 幻想传说 换装迷宫X | 40 |
| 幻想国物语 纳鲁鲁 | 69 |
| 换装大战 强化 | 73 |
| 家族计划 | 光盘 |
| 潜龙谍影 和平行者 | 176 |
| 世界足球 胜利十一人 2010 苍色武士的挑战 | 73、光盘 |
| 玩具总动员3 | 光盘 |
| 妖精的尾巴 携带公会 | 光盘 |
| 伊苏 菲尔盖纳之誓约 | 93、光盘 |
| 伊苏VS.空之轨迹 抉择·传说 | 42、光盘 |
| 最后的战士 | 光盘 |


### 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

| | |
|---|---|
| ACT | 动作游戏 |
| A·RPG | 动作+角色扮演游戏 |
| AVG | 冒险游戏 |
| A·AVG | 动作+冒险游戏 |
| ETC | 其他类游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 |
| FTG | 格斗游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 |
| MUG | 音乐游戏 |
| PUZ | 益智类游戏 |
| RAC | 赛车游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| RTS | 即时战略游戏 |
| SLG | 模拟/战略游戏 |
| S·RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| SPG | 运动游戏 |
| STG | 射击游戏 |
| TAB | 桌面游戏 |

### 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| iDSL | iQue DS lite,神游科技有限公司出品 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| NDSi | Nintendo DSi，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |


### 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# 掌机王Sp 幸运 大抽奖

**参与方式：**只要在2010年6月27日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第137辑上公布，敬请关注。

## 一等奖

EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

## 二等奖

PEGA 1名
双核动力站

BTP-6385 1名
北通动力堡垒
（迷你版）

BTP-6366 1名
北通魔方炫音
线控耳麦

BTP-6389 1名
北通动力堡垒

PEGA PSP 1名
九合一套装

## 三等奖

PEGA PSP
电池底座 1名

BTP-5325 1名
北通中国风
EVA硬包

BTP-5355 1名
北通中国风晶透
水晶盒

BTP-5540 1名
北通中国风晶透
水晶盒

BTP-5540 1名
北通中国风炫彩
水晶盒

PEGA PSP 1名
手柄支架


**本次活动赞助厂商及网站**

GBalpha — GBalpha（中国）有限公司
WiiOh.com 威奥数码娱乐 — 威奥数码娱乐综合网站
ezflash — EZflash小组
北通® BETOP
PEGA®


# 《掌机王SP》第133辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

## 一等奖 6名

NDS烧录卡

| | |
|---|---|
| 西安市 | 陈思扬 |
| 天津市 | 陈新 |
| 呼和浩特市 | 李宣志 |
| 广州市 | 林舜琦 |
| 崇州市 | 宋月阳 |
| 上海市 | 王琴 |

## 二等奖 5名

耳麦、电池、电源

| | |
|---|---|
| 南京市 | 李家浩 |
| 北京市 | 刘鸿艺 |
| 怀化市 | 石惠萍 |
| 南宁市 | 姚远东 |
| 石家庄市 | 张硕擎 |

## 三等奖 6名

掌机周边

| | |
|---|---|
| 北京市 | 敖莫非 |
| 东莞市 | 李锦源 |
| 贵阳市 | 李宁烁 |
| 太原市 | 王靖霆 |
| 大连市 | 王伟 |
| 武汉市 | 徐文博 |

## 《掌机王SP》第133辑 DVD问答—中奖名单

答案：A

| | |
|---|---|
| 杭州市 | 李祺 |
| 广州市 | 李钊宇 |
| 上海市 | 杨雪 |

PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

ポケットモンスター ブラック
ポケットモンスター ホワイト

NINTENDO DS

| 口袋妖怪 黑·白 | | | |
|---|---|---|---|
| ポケットモンスター ブラック・ホワイト | | | |
| Nintendo/Gamefreak | RPG | 预定2010年秋 | 日版 |
| 人数未定 | 容量未定 | 售价未定 | 通信方式未定 |

卷首特报 Introduction Specially Report

文 马修

《口袋妖怪》的正统系列有个规律，那就是四年一作，而每作都在不同的掌机平台上。如今问题来了，NDS系列主机持续火热，可距离2006年的四年时间却到了，于是，这次新的《口袋妖怪》依旧按时地推出，不过平台仍然就是NDS，但是从目前官方公布的大量情报来看，游戏还是有相当大的改进的，下面我们一起来瞧瞧吧。

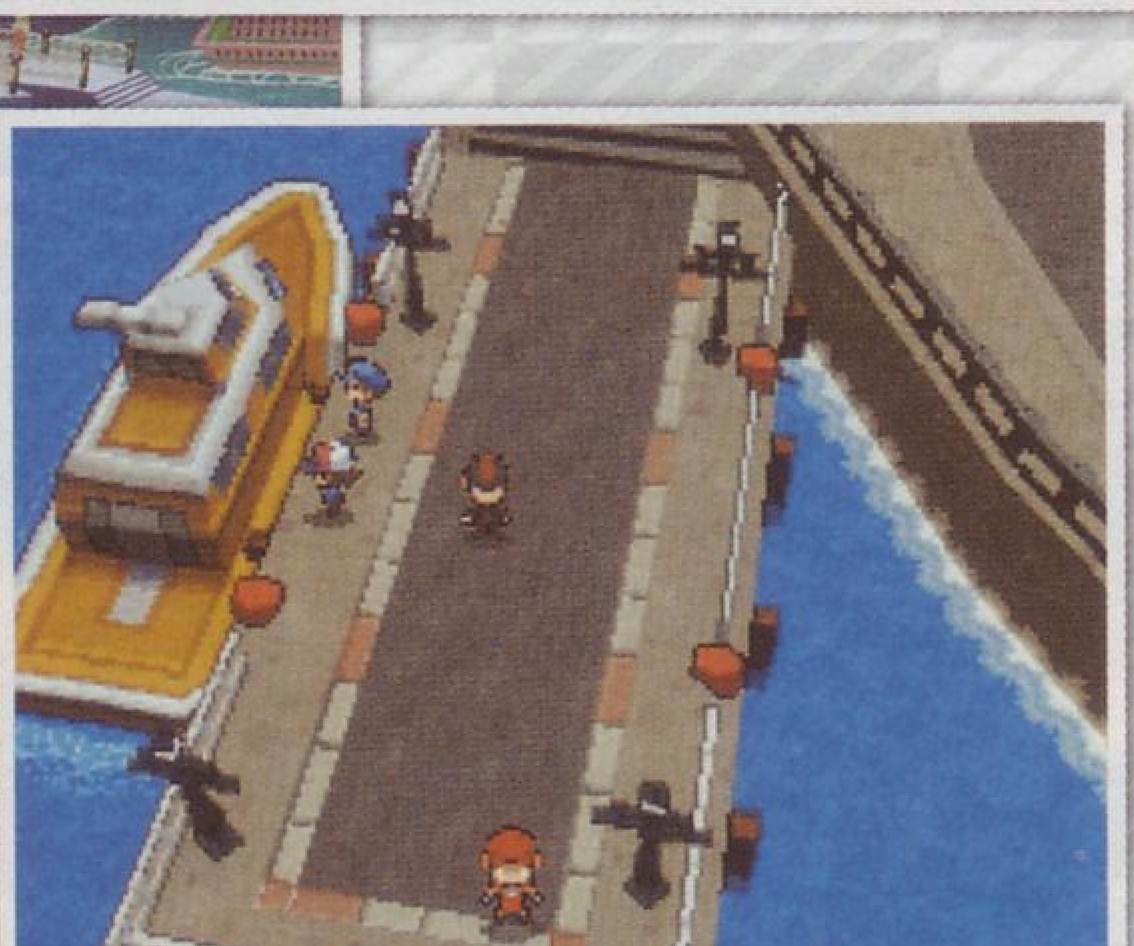
# 新大陆·伊宿

每作《口袋妖怪》都有一个属于自己的舞台，而本作的舞台是一个名为伊宿（イッシュ）的大陆。伊宿大陆远离关东、新奥等大陆，拥有一座又一座的现代都市，人类与自然和谐共存，使得很多口袋妖怪也在此大陆生息繁衍。

## 中心城市·飞云市

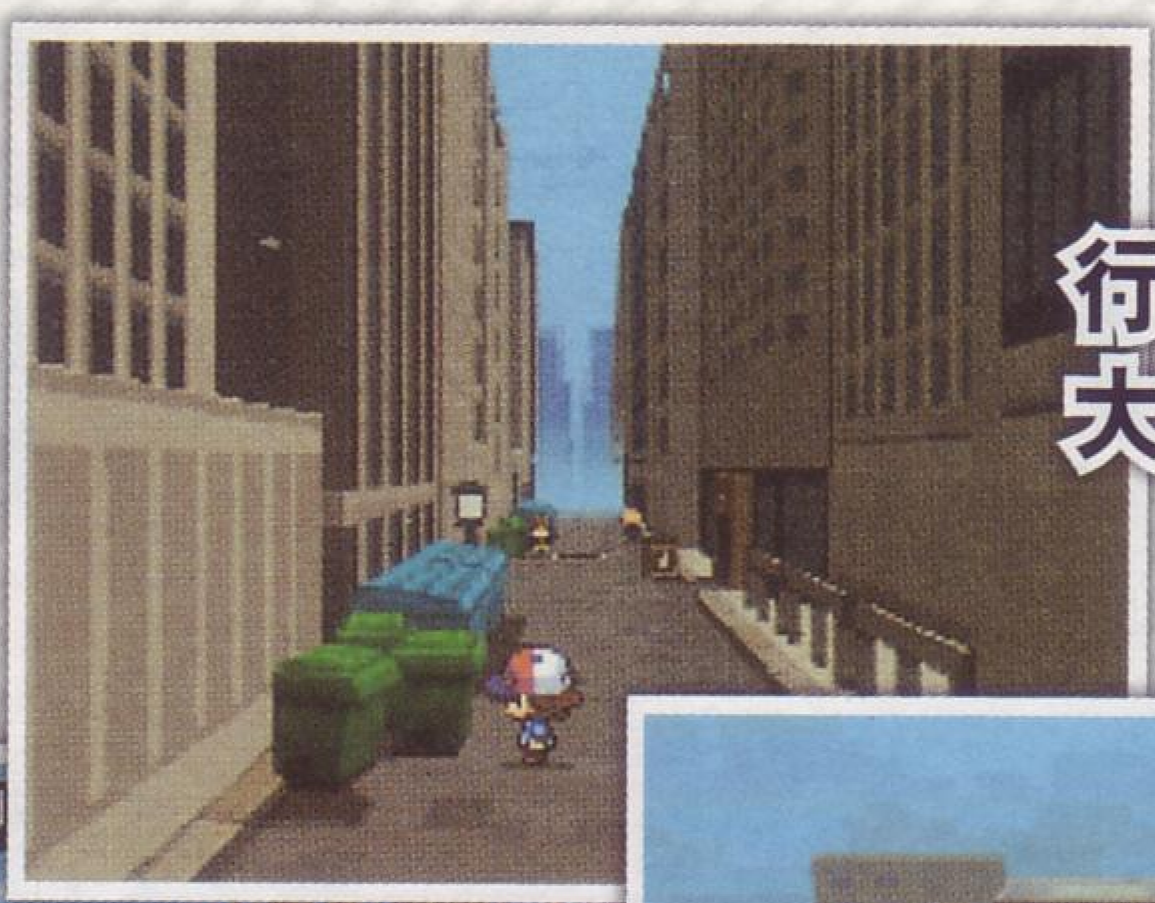
**飞云市（ヒウンシティ）是伊宿大陆的中心城市，以辐射状的交通网实现了四通八达。城市中高楼林立，人流川涌，有雄伟的大桥和港口到达此处。由于距离其他大陆较远，需要依靠轮船等工具才能往返。**

楼上的巨大广告牌



▲停泊着轮船的港口，在飞云市口乘船除了到达大陆内的其他城镇，还能否通往以前的大陆吗？

街上川流不息的人流，路旁还有小摊。



行走于高楼大厦之间。

▶ 在大街的某一处可以眺望到宏伟的高架桥。并显示有大桥的名称。

▲骑车在通往飞云市的高架大桥上，上层为步行及单车道，下层为机动车道。

## 大陆其他地区

比起中心城市飞云市，其他地方就没这么华丽了，看起来和以往作品差别不大，也许飞云市是《口袋妖怪》的3DS时代到来前的一次尝试吧。

▲废弃工厂，一派断瓦残垣的荒凉景象。

▲在光线颇暗的森林中探险，画面下方应该就是草地了吧。

▲街道、楼房、旗帜，看起来很像战斗开拓区啊。

▶ 铁轨的中间长了草，难道是废弃的线路？

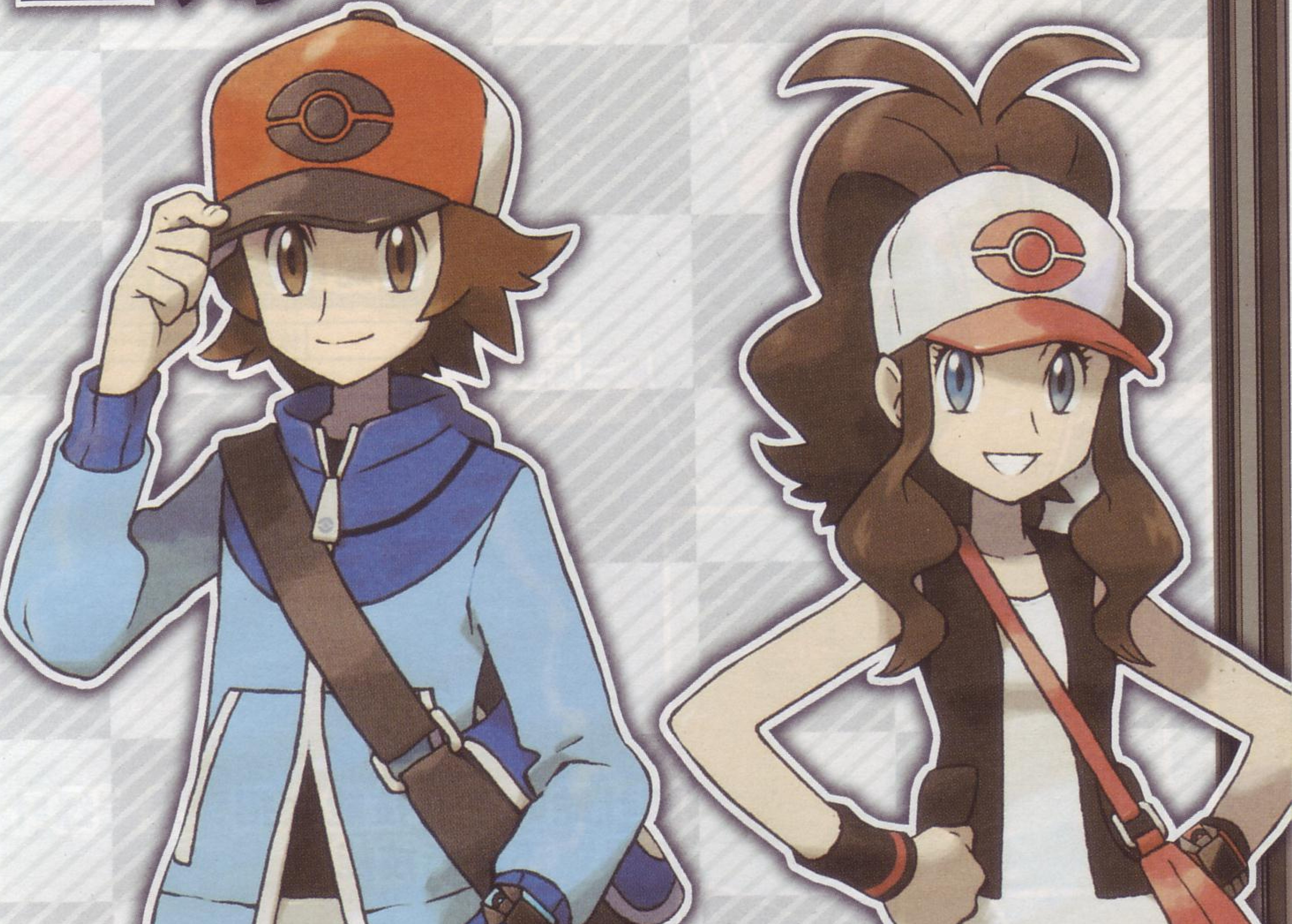
▲山洞中的探险，左面的两块石头浮了起来，而石头周围蓝色的又是什么呢？电磁气？应该会对应新的秘传机技能吧。

▲主角的家，应该又是个很朴素的镇子。

▲口袋妖怪中心，注意，商店也在口袋妖怪中心里。

# 主角

两位主角都是标准的训练师打扮：休闲装、背包、帽子、腕表。“《口袋妖怪》系列”的主角一直都是看起来10岁的男孩女孩，而第五作的男女主角看起来就更成熟一些，这是否标志着《口袋妖怪》新的时代的来临？



## 男主角

经历了四作，男主角终于又把有精灵球标志的鸭舌帽正着戴上了，装束非常休闲，看样子应该是青少年了……

## 女主角

看起来非常阳光的女生，也戴着精灵球标志的帽子，大卷发马尾加上清凉火辣的装着，女主角也应该不是10岁的小女孩了。

# 初始精灵

## 藤叶蛇
（ツタージャ）

### 草蛇口袋妖怪

| | |
|---|---|
| 身高：0.6米 | 体重：8.1公斤 |
| 属性：草 | 特性：发芽 |

草系初始精灵，修长的身躯，尾巴末梢还有片叶子，如果换成火红色的话会很容易联想成火系：脑袋形状像火球鼠，尾巴那片叶子也像火苗……ツター是爬山虎的意思，ジャ则是蛇。特性发芽的效果为HP在1/3以下时草系技能威力增加1.5倍。话说蛇类在“《口袋妖怪》系列”登场一直较少且战斗力平平，希望该精灵的最终形态能给系列的“大蛇一族”增加个狠角。

**藤叶蛇的草系技能大招，是“绿叶风暴”还是新技能？**

## 暖暖猪
（ポカブ）

### 火猪口袋妖怪

| | |
|---|---|
| 身高：0.5米 | 体重：9.9公斤 |
| 属性：火 | 特性：烈火 |

一眼看上去就是只小猪，而且和以前的跳跳猪、小猪怪不同，暖暖猪看起来可是活力十足，兔子般的耳朵和螺旋尾巴也是其特色所在。ポカポカ是温暖、暖和的意思，ブタ则是猪，拼一起就是暖烘烘的小猪了，从火系一向凶猛强悍的风格来看，暖暖猪的最终进化形态可能会是一只全身冒火的凶暴大野猪呢。特性烈火的效果为HP在1/3以下时火系技能威力增加1.5倍。

**从鼻子里喷出的烈焰进行攻击的火系技能“火焰放射”。**

# 小球獭（ミジュマル）

## 海獭口袋妖怪

| | |
|---|---|
| 身高：0.5米 | 体重：5.9公斤 |
| 属性：水 | 特性：激流 |

承袭了系列水系初始精灵可爱的特点，看起来虽然傻傻的但是非常可爱，腹部的贝壳是一大特点。名字拼得很有意思，ミジュ是ミジュク，意思是“未成熟”，マル则是圆球的意思，本身又是海獭，译名先暂时叫这个好了。按照惯例，这个小时候呆头呆头的家伙，大了可能就是个攻守兼备的盾牌。特性激流的效果为HP在1/3以下时水系技能威力增加1.5倍。

海底背景下小球獭的水泡攻击。

# 伊宿主神

从第二代《口袋妖怪》开始，各版本的主角就由初始精灵变为了该版本对应的神兽，而且都是贵为该大陆传说中的主神，下面来看看伊宿大陆传说中的两只主角神兽。从官网主页风格和《黑》版白神、《白》版黑神的设定，莫非本作的主题真的是混沌或融合？

## 莱希拉姆（レシラム）

《黑》版的主角神兽，厚厚的纯白色长毛覆盖全身，臂的末端延伸出了翅膀，脚趾大而且尖，尾巴看起来有点喷射器的感觉。

## 泽克罗姆（ゼクロム）

《白》版的主角神兽，通体为漆黑的甲胄状外壳，臂末端有利爪，背后则有单独的翅膀，尾巴像个大钻头……

# 其他新口袋妖怪

除了三只初始精灵和主角神兽，目前已知的就是在2010年剧场版登场的两只新口袋妖怪佐罗亚和佐罗亚克了，现在资料已经完全公开——

## 佐罗亚（ゾロア）

### 坏狐狸口袋妖怪

| | |
|---|---|
| 身高：0.7米 | 体重：12.5公斤 |
| 属性：恶 | 特性：幻影 |

黑色的可爱的小狐狸，其特性幻影（イリュージョン）是《黑・白》中新增加的特性。

▶佐罗亚使用新技能欺诈（イカサマ），效果是利用对手的能力进行攻击。如何具体利用还是未知。

## 佐罗亚克（ゾロアーク）

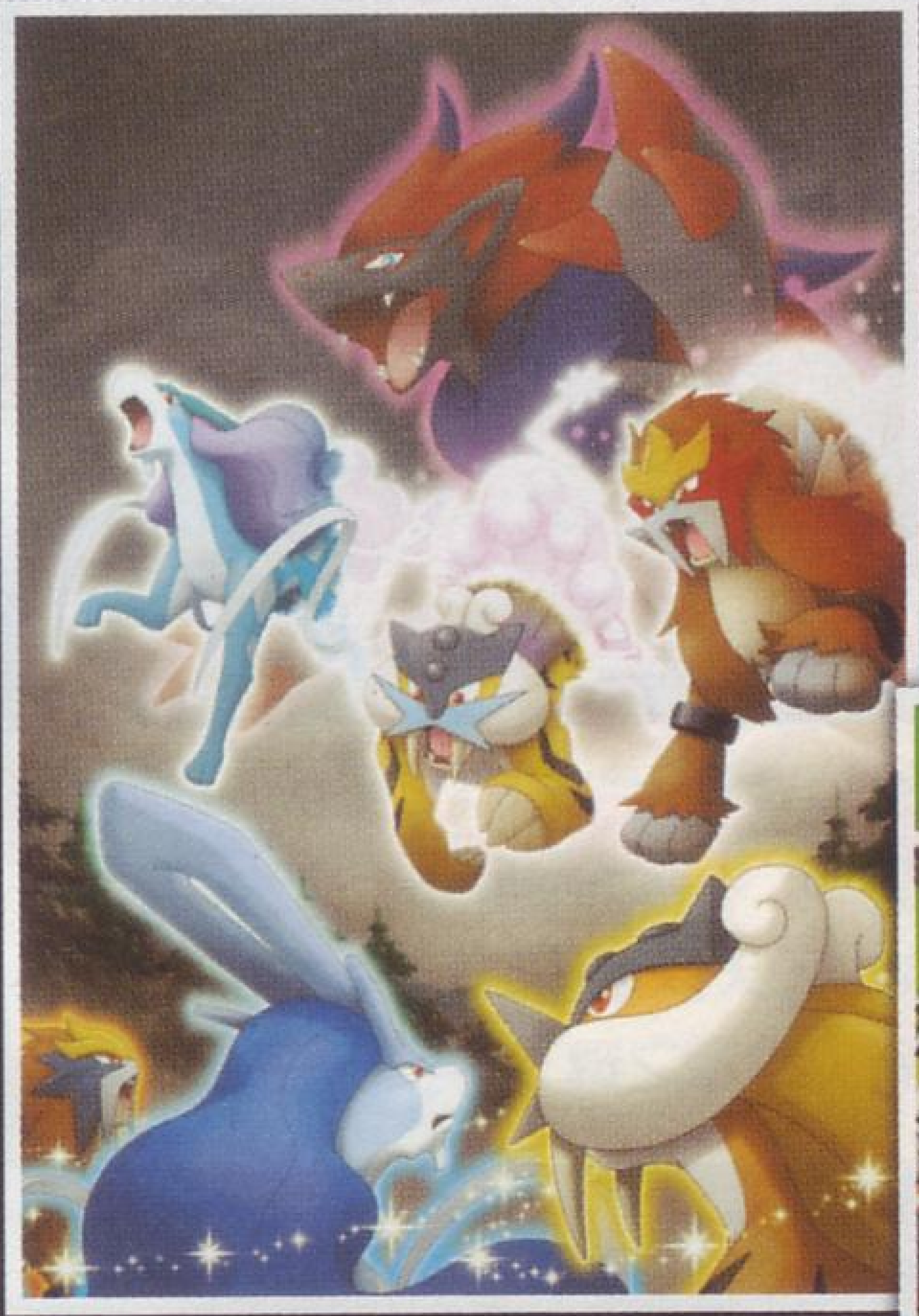
### 妖狐口袋妖怪

| | |
|---|---|
| 身高：1.6米 | 体重：81.1公斤 |
| 属性：恶 | 特性：幻影 |

2010剧场版主角，佐罗亚的进化形态，体重更增加到了80多公斤。目前来看，想要得到它似乎还有点难度。

▶佐罗亚克使用新的强化技能磨爪（つめとぎ），使用后同时提升攻击和命中各1级。如此的辅助技能，很显然将延伸出新的强化战术，那些因为命中率而被冷遇的大威力技能会因此而被更多使用吗？

## 与2010剧场版的联动



2010剧场版预售券特典是雷皇、炎帝与水君三只闪光神君精灵中的一只，而只要把这个特典神兽精灵传入到《口袋妖怪黑・白》中，就会发生特别的战斗——遭遇到另一只闪光神君精灵，攻击它后就会现出佐罗亚克的原型，佐罗亚在游戏中是否出现目前还不明。

▲闪光雷皇的面前出现了炎帝！

▲使用波动弹攻击对方。

▲攻击效果拔群！受到攻击的炎帝也开始发生异变。

▲▶一阵变化后……现出了佐罗亚克的形态。

▲佐罗亚克的正体现出来了，还真是谜一般的口袋妖怪啊。

## 新特性“幻影”

新特性幻影是变身为其他口袋妖怪，这就不免让人和技能“变身”联想起来，不过“变身”是场上使用该技能才能变身，而“幻影”特性的效果可以在战斗之外发动。此外我们看到，使用波导弹攻击对方后，竟然效果拔群！而格斗系技能对电、火、水是没有属性加成的，因此推断，“幻影”特性变身后，其本身属性是不变的。

▲“幻影”特性和“变身”技能的一大不同之处就是场外变身。

# 战斗画面

经历了数作的朴素，《口袋妖怪 黑白》也终于有了战斗背景，而从目前的动画来看，精灵们的动作也丰富多了。此外还有个细节，那就是场上口袋妖怪的影子也很细致化了，不再是以前简单的一个圆形影子了。

▲背景画面中高楼林立，难道是飞云市？

▲属性相克很重要，藤叶蛇有些不利啊。

▲信息栏是透明的，战斗画面也更完全了。

PORTABLE GAME

# 掌机情报站

NEWS STATION

栏目主持：六段音速

## SOFTWRRE 软件 “《火焰之纹章》系列”最新作公布、官网开放

距离“《火焰之纹章》系列”初代诞生已经过了20个春秋，任天堂近日终于又公布了这个超人气策略角色扮演游戏系列的最新作消息。《火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄》将登陆任天堂掌机NDS平台。

消息放出后，任天堂官方网站公布了一段简短的游戏宣传片。根据这段宣传片的介绍，本作将围绕着拯救世界的英雄玛尔斯身边的一位无名英雄展开，讲述曾经作为玛尔斯战友和伙伴但却从未被载入史册的另一位主人公的故事，为玩家们揭开活跃在战场上的影子英雄的秘密。

目前本作的发售日和售价尚未公开，更多情报有待任天堂官方的进一步更新。

## SOFTWRRE 软件 《勇者斗恶龙IX》7月转战北美

在日本本土创造4百多万套销量奇迹的RPG大作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》美版发售日终于确定，本作目前预定于今年7月11日正式在美国上市。

《勇者斗恶龙IX》在日本创造了NDS游戏销售纪录，Square Enix自然不会轻易放过如此商机，所以当官方公布与任天堂的“特殊合作关系”，由后者负责本作在北美地区发行事务的决定时，也就谈不上出人意料了。本作的发售时间选在了暑假，想必会成为许多孩子们的假期娱乐首选。

Square Enix官方称，《勇者斗恶龙IX》在设计之初就已经将海外玩家的需求考虑在内。究竟这款在日本大红大紫的国民级RPG游戏在大洋彼岸的美国能否创造同样的奇迹，无疑值得我们期待。

**5月10日** SEGA日前公布了预定2010年7月29日发售的PSP游戏《初音未来 女歌手计划2nd》的预约特典内容。本作的预约特典是由日本著名模型玩具生产商Good Smile Company设计出品的迷你粘土版初音未来钥匙扣，全高为3厘米左右，做工十分精良。由于是数量限定的赠品，估计又会变成不少玩家的怨念物。

**5月11日** Capcom公司预定于2010年6月10日发售的NDS游戏《洛克人ZERO合集》，其原声音乐CD近日也对外公布。据悉，这张CD不仅包含原作所有OST曲目，还将把“《洛克人ZERO》系列”的经典曲目重新编排后一并收录。不仅如此，由糸贺徹作词并演唱的《洛克人ZERO 3》主题曲《Everlasting Red》，也将作为特别曲目被收入这张CD。

## EVENT 事件 任天堂注册新商标3DSWare、3DSPlay

距离E3 2010开幕只剩数天了，任天堂保证的3DS正式亮相时间也越来越近。与此同时，更多与新掌机相关的新商标也开始渐渐浮出水面，暗示新3D游戏业务的拓展可能。

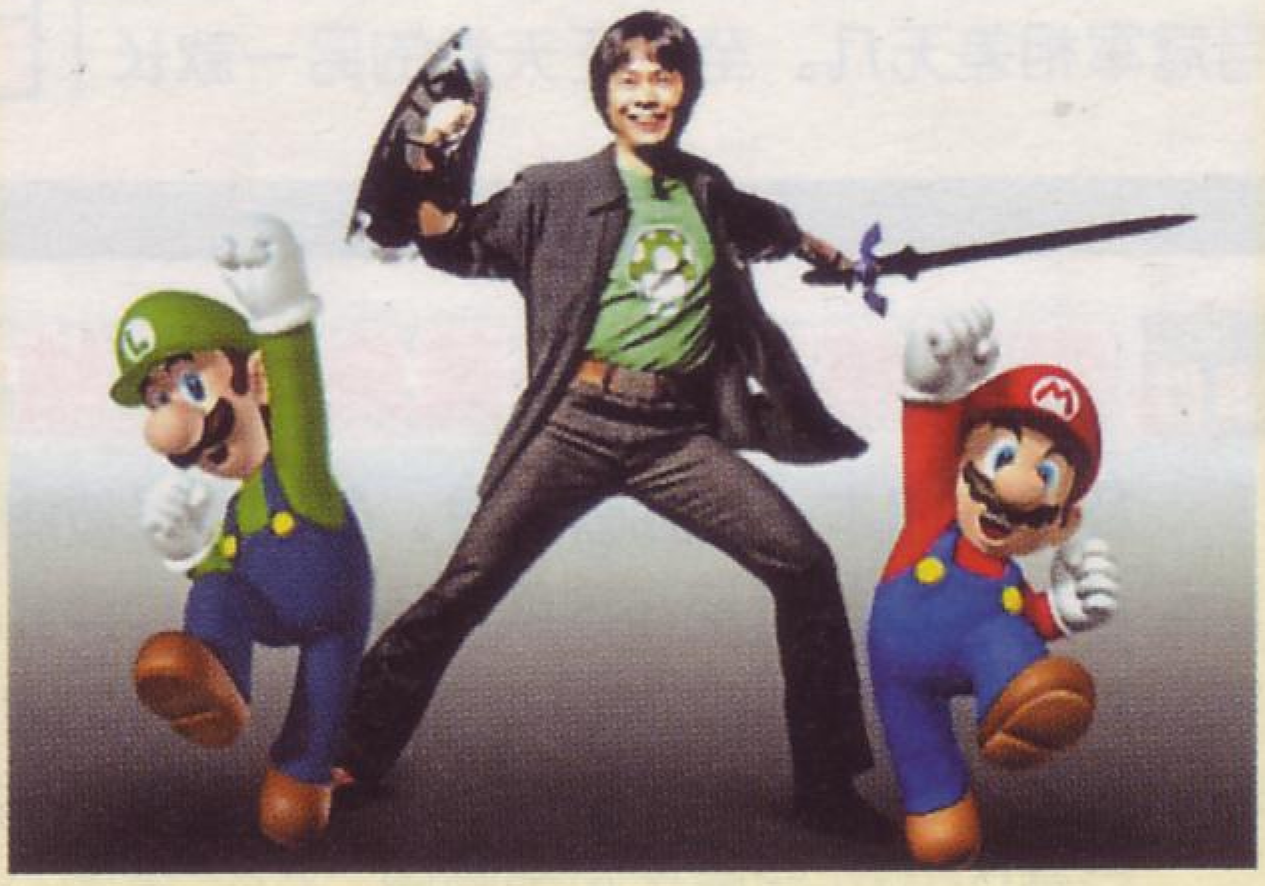
外媒日前在网络上挖出了任天堂在日本注册的两个新商标3DSWare和3DSPlay。有鉴于之前专门面向NDSi系列主机的DSiWare软件下载服务，3DSWare则很可能预示着任天堂的全3D游戏下载服务已经准备就绪。

至于3DSPlay，仅靠一个名字现阶段我们还无法解读其中的玄机何在。然而任天堂向来不缺创意，再结合目前大力推行的降低游戏门槛扩大游戏人群的理念，不难猜测此项服务可能意味着更多休闲游戏将登陆新的3D掌机。

另外，在日本商标专利数据库上还可以找到诸如DS Sound、DS Name Card、DS Magazine、DSMovie和DSCamera等新备案商标，看起来与之前推出的NDS服务比较相似，但也不排除仅仅是出于版权保护和备用考虑到可能性，被转化为实际产品或服务的可能性不高。

## EVENT 事件 宫本茂：警惕游戏低龄化趋势

“稍加留意你就不难发现，如今的游戏产业有一种趋势，那就是像《马里奥》这样本应老少皆宜的游戏，正在变得越来越低龄化。”任天堂传奇游戏设计师宫本茂警告：“而那些制作这些游戏的人却并没有意识到这一问题。”



宫本茂是在近日接受采访时讲出上面这样一番话的。他认为，假如一个像他一样年纪的老玩家，在看到自己曾经喜爱的游戏角色以用一种很孩子气的语调出现在他面前，势必会感到不舒服。他解释说：“说到底，《马里奥》不是那种低龄向的游戏。我在开发游戏的时候，总会想着要让50岁的人也能乐在其中，这一点时刻都铭记在心。”

事实上，任天堂和宫本茂向来都在平衡不同年龄层用户需求的方面颇有心得，迄今为止诞生的许多杰作也都堪称老少皆宜的典范和代表。但与此同时，近年来媒体和玩家批评任天堂过度迎合轻度用户且追捧休闲游戏的声音也同样不容忽视。无论如何，希望宫本茂的话，能够给任天堂的设计师们重新敲响警钟。

**5月11日** 游戏周边器材制造商MSY日前公布了两款PSP主机关联产品，分别是PSP专用拓展手柄“Falcon Black”和PSP专用收纳包“nest bag”。前者融合了人体工程学设计思路，旨在为PSP用户提供额外的稳定性，进一步提升游戏的操作乐趣。Falcon Black售价为1890日元，预定今年7月29日发售；后者是目前发售中的PSP收纳包“nestcase”的改进型，在原有基础上扩大容量并改良了内部设计，能够将安装有拓展控制手柄Falcon Black的PSP本体一并收纳，防滑防震的设计也相当体贴。nest bag共分3种颜色贩卖，分别为黑色、黄色和红色，售价均为2980日元，同样预定于7月29日发售。

## HRROWRRE 硬件 NDS蝉联北美游戏销量冠军

2010年4月，任天堂势不可挡的掌机NDS再度成为其他所有竞争对手的噩梦，以44万台的绝对优势蝉联北美游戏销量冠军。与之相反，索尼、微软主机全部呈现出疲软态势，4月份销售情况十分惨淡。

借助《口袋妖怪 心金·灵银》的鼎力相助，NDS轻而易举地拿下了美国市场4月销量冠军的宝座，根据北美权威统计机构NPD公布的数据，当月任天堂共在美国售出440,800台，任天堂家用机Wii以277,200的销量成绩紧随其后。另一方面，索尼在此轮竞争中再度全线落败，包括PS3、PSP在内的现已主机产品相继排行垫底。

游戏软件方面，育碧的X360独占动作游戏《分裂细胞 断罪》初战告捷，凭借486,100的销量一举夺得冠军。NDS的长卖游戏《口袋妖怪 心金·灵银》继续以平稳表现稳坐排行榜亚军位置，两作销量相加与冠军相差无几。至于任天堂的另一款长卖游戏《新超级马里奥兄弟Wii》则继续以20万套的成绩把持着榜单季军。以下是详细的排行和销量情况：

| 机种 | 销量 |
|---|---|
| NDS | 440,800 |
| Wii | 277,200 |
| X360 | 185,000 |
| PS3 | 180,800 |
| PSP | 65,500 |
| PS2 | 暂缺 |

| 排名 | 游戏 | 机种 | 销量 |
|---|---|---|---|
| 1 | 分裂细胞 断罪 | X360 | 486,100 |
| 2 | 口袋妖怪 灵银 | NDS | 242,900 |
| 3 | 新超级马里奥兄弟Wii | Wii | 200,300 |
| 4 | 口袋妖怪 心金 | NDS | 192,600 |
| 5 | 战神III | PS3 | 180,300 |
| 6 | Wii Sports 运动胜地 | Wii | 179,000 |
| 7 | 战地 反叛连2 | X360 | 166,000 |
| 8 | Wii Fit Plus | Wii | 暂缺 |
| 9 | 纯粹舞蹈 | Wii | 144,000 |
| 10 | 超级街头霸王IV | PS3 | 143,000 |

## EVENT 事件 索尼将PSP北美失利归结于盗版猖獗

尽管在日本一路高歌猛进，但在大洋彼岸的美国，索尼掌机PSP却已经在连续数月的萧条中挣扎。在北美权威统计机构NPD刚刚发布的2010年4月美国市场销量统计报告中，PSP不幸在所有现已家用机中排名垫底。

总结PSP在北美失败的原因，SCE美国分社的Rob Dyer告诉Gamasutra记者说，盗版猖獗是最主要原因。“最大的问题，毫无疑问就是这个（指盗版）。”Dyer对记者说道：“这个问题无法从根本上得到解决，厂商们现在能做到，也只是尽力从技术角度确保游戏在发售前后的30到60天之内不容易被破解。”

Dyer继续补充说：“你可以从这些游戏中看到一些代码，那是我们帮助开发商添加的，为的是让游戏在货架上能保持至少60天的生命周期，在它被彻底破解并被放到BitTorrent上之前。”

除此之外，Dyer承认PSP目前的疲软态势与软件阵容的不景气有很大关系，但他同时保证，真正的3A级大作将被留到E3上与玩家们见面，比如Konami的《潜龙谍影 和平行者》和Capcom的《生化危机 携带版》等等。

**5月11日** SNK Playmore以《格斗之王》等旗下人气游戏作品为依托打造的另类射击游戏《新世纪英雄 终极射击》发售日公开，本作预定于2010年7月29日发售，售价5040日元。为了阻止非法使用时间机器扰乱时代秩序的邪恶组织，来自10款不同游戏的人气角色将被召唤到一起，穿越时空与恶势力展开激战。根据关卡分支的不同，游戏结局也会产生相应的变化，生存、故事等丰富的模式也令游戏的可玩性更高。游戏支持横、纵两种显示模式，玩家可以根据喜好自由调节。

## SOFTWARE 软件 《王国之心 梦中诞生》美版同捆版公布、发售日确定

Square Enix近日确认了美版《王国之心 梦中诞生》的上市时间。本作将在9月7日正式登陆北美，虽然已经错过了之前保证的“夏季发售”，好在时间相差并不算多。此外，数量限定的PSP同捆版套装也一并公开。

Square Enix为美版《王国之心 梦中诞生》选择了大批好莱坞名演员担当配音工作，其中不乏詹姆斯·伍兹、薇拉·贺兰德等观众耳熟能详的名字，也有歌手出身的杰西·麦卡尼的身影。曾在《星球大战》中扮演天行者卢克的马克·哈米尔以及在《星际迷航》中演绎人气角色斯波克的伦纳德·尼莫伊也会在游戏中献声，这也是两人自2000年的《辛巴达历险记》之后首次合作。

美版《王国之心 梦中诞生》将分为普通版与PSP同捆限定版两种规格发售，前者售价与其他PSP游戏持平为39.99美元，后者附带限定颜色PSP主机卖199.99美元。

## EVENT 事件 NDS即将超过PS2成为史上最畅销游戏机

尽管索尼的PS2一直以来都是“史上最畅销游戏主机”世界纪录的保持者，但根据最新的统计数据显示，这一光辉头衔可能很快就会易主，全球范围内疯卖的任天堂掌机NDS将成为家用游戏机领域的新一代巨无霸。

截至到2010年3月31日为止，NDS在全球范围内的累计销量达1.29亿台。根据北美权威统计机构NPD发布的新一轮统计结果，尽管比PS2晚上市5年时间，但NDS正在以惊人的速度赶超上来，很有希望在今年年底阶段超过索尼的PS2后来居上。

“NDS正在步步逼近作为史上累计销量最高主机的PS2。”NPD集团分析师Anita Frazier对媒体表示，“到今年10月或者11月左右，NDS将有望赶上甚至超过PS2成为新的冠军。”

**5月13日** 曾经在PC上备受好评并被移植PS2平台的文字冒险游戏《家族计划》终于登陆PSP，游戏预定2010年8月12日发售。掌机版与之前的家用机版相比，重新制作了关卡场景并在原作基础上追加了大量新CG插图，片头、语音以及背景音乐也全部经过了重新编排。原作中获得玩家充分肯定的角色性格刻画、人物关系描写将以新的形式被完美再现，为玩家展现一个由孤独无助的主人公、失业中年人、偷渡入境者、离家出走少女以及自杀未遂女性组成的拟似家族，讲述他们在各自残酷命运下相互依靠扶持的感人故事。

**5月14日** Atlus公司宣布，人气游戏“《世界树迷宫》系列”的NDS版最初两款作品，《世界树迷宫》以及《世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯》将同时推出廉价版。两款廉价版售价均为2940日元，几乎只相当于原价的一半，预定在2010年7月15日上市。

**5月14日** Square Enix公司宣布，2010年4月28日发售的NDS游戏《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》，在日本国内的出货数量已经累计突破100万套大关。本作是日本国民级PRG游戏“《勇者斗恶龙》系列”的延伸作品，以怪兽育成和战斗为主要特色。作为续作的本作在继承前作优点基础上，又进一步完善了战斗系统和通信对战等要素。不仅如此，游戏还支持与正统作品《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》和《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》之间的联动。

Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

# 独裁者的王国

以性格古怪专横著称的山内溥，退休后俨然成为一个慈祥的善长仁翁，终日醉心于诗词歌赋的研究，曾出资20多亿日元修建高科技诗歌体验馆“时雨殿”，把宫本茂也拉来担任总设计师。今年山内溥因任天堂股价暴跌已不再是日本首富，但是却慷慨解囊70多亿日元在京都盖医院。在任天堂专著《Game Over》中被形容为阎罗王的山内溥摇身一变成为热衷于救死扶伤的慈善家，无形中为任天堂这个招牌增色不少。

在IT业界也有一个因作风蛮横暴戾而广为人知的豪杰，那就是苹果总裁史蒂夫·乔布斯。55岁的乔布斯就像55岁时的山内溥，虽然专横作风较年轻时已有所收敛，却依然让他的员工与合作伙伴们又爱又恨。30多年前乔布斯骗他的朋友沃兹尼亚克帮他为雅达利开发了街机游戏《打砖块》，他从中获得数万美元的奖金，却只分给沃兹几百美元。他用这笔钱创办了苹果，此后30多年纵横硅谷，昔日雅达利的顶头上司埃尔康日后也成为他公司里的一名小职员。现在苹果的市值超过了曾经的硅谷巨无霸IBM，而乔布斯在无意间又回到了当年发家的起点——游戏行业，不费一兵一卒，苹果已昂然进入曾被视为门槛极高的游戏产品，成为掌上游戏行业的第三势力，而且大有超越PSP之势。岩田聪说，任天堂已经战胜索尼，下一阶段的假想敌是苹果。其实iPhone与NDS的用户群差别很大，至少在两三年内，苹果对任天堂的影响微乎其微，更应感到恐惧的是自称iPhone对PSP没有任何影响的索尼。

一个强势的领导人会决定整个企业的文化，任天堂与苹果在各自独裁者的长期统治下形成了一种类似于“闭关锁国”的君主制企业文化，他们完全不按自身产业的行业规则行事，与行业内的潜在合作伙伴关系疏远甚至互相敌对，他们在长期的独立发展中形成了一套自己的生态体系。苹果从1997年提出“Think Different”，与任天堂的“异质”理念遥相呼应。曾几何时，这种不容于主流的异端路线使苹果与任天堂陷入灾难性的危机。而现在，一切追求个性化的年代里，消费者用腻了千人一面的行业标准化产品，开始追求有独特气质而个性鲜明的产品，曾经的异端成为时尚的先锋。

乔布斯说：“开始我们不知该如何宣传iPod Touch，渐渐的，有人说它是部游戏机。于是我们就把它当游戏机宣传，于是它就腾飞了。iPod Touch是全世界最适合游戏的掌上设备。”苹果在游戏产业里大展拳脚是出自偶然，一个由媒体与玩家挖出来的偶然。苹果产品的魔力在于，消费者先为其产品本身所折服，然后再为该产品寻找用途。而这些消费者中，绝大部分为年轻男性——即PSP的主要市场目标。在他们眼中，索尼不再是酷的标志，苹果才是21世纪的流行天王。有一组数据可以说明一些问题：上个财年PSP销量从1410万台降低到990万台，其中日本地区保持平稳，但在欧美销量计划下跌了一半。同年，iPhone+iPod Touch销售了5000多万台，App Store的游戏数量从几千款增加到两万多款，iPhone对PSP潜在用户的吞噬效应明显。

SCEA的John Koller说，索尼不怕苹果，因为iPhone的游戏太肤浅，玩家想玩更具深度的游戏还是会买PSP。可惜如今的现状是欧美的小年轻们只想在家用机上玩最具深度的游戏，至于随身携带的游戏，花2美元到App Store下载一个轻松简单的即可，无需再往口袋里塞个PSP。



本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

# 定位

随着E3 2010开幕日期的日益临近，人们对于Nintendo 3DS的憧憬与日俱增，任天堂也不失时机地隔三差五发布一些相关讯息来撩拨广大消费者的脆弱神经。美国任天堂掌门人大猩猩雷吉近日甚至还宣称3DS将是NDS系列主机至今为止最为重要的一款产品，此君虽然一直以大胆敢言闻名业界，但其对市场的预见力确实极为高明，若干曾被视为哗众取宠的言论事后往往十有九中。我们还可以从任天堂于5月6日发表的2009财务年度业绩报告中窥探到若干玄机。该社对于下一财年旗下两款主力商品的销售目标进行了截然不同的调整。Wii的销售目标为1800万台（2009年为2070万台），而全球累计销售台数直逼一亿三千万台的NDS系列销售计划则为3000万台，较之前一年还多出了200多万台。任天堂何以对于NDS这样一款服役期超过六年的高龄主机依然充满信心，最为充分的理由便是寄予厚望的3DS必然会在本财年如约登场！

目前为止，在携带数码娱乐设备中风头最健的显然不是Nintendo 3DS，而是已然高调发售的苹果iPad。价格高达599美元的iPad上市仅26天全球累计销量即轻松突破了百万大关，这个销售成绩确实可圈可点。尤其值得瞩目的是，自iPad推出以后，过去几乎所有针对该主机的质疑和谩骂都随之烟消云散，苹果意图称霸消费电子产业的雄心业已获得广泛共鸣，市场传出了一边倒的叫好声，甚至有知名市场评论家赞誉iPad“无所不能”。或许正如鄙人一个朋友所言：和苹果处在同一时代的市场竞争者无疑是最大的悲哀，他们不得不面对史蒂夫·乔布斯这样一个百年难遇的商业天才，不得不面对严峻的生存挑战。截止5月26日收盘，苹果公司的股票总市值达到了2200亿美元，一举超越微软成为了全美第二大上市企业。

Nintendo 3DS显然又是任天堂不按常理打出的一张好牌。对于iPad来说，或许“无所不能”正是其商品定位最大的软肋，虽然它能够看电影、听音乐、读小说乃至玩游戏，但是并未能凸显出明显的商品特征（这也是乔布斯所期待的商品无限可塑性），而3DS从一开始就定位在了纯粹的携带游戏主机，因此得到了传统消费者的普遍好感。从近期任天堂注册的诸如NDS Music等一系列商标我们不难预见，3DS未来将同样会具备诸多游戏以外的娱乐功能，但游戏无疑依然是市场战略的核心。岩田聪在股东说明会上曾经说：“我从不认为主机和主机专用游戏的市场运行模式会一直延续下去，但也没有看到该模式在近几年就会彻底过时的迹象，我们要做到的就是要提供其他装置无法体现的游戏魅力，这才是任天堂的生命线。”以裸眼3D为噱头的Nintendo 3DS其市场宣传的核心显然不在于游戏的全面3D化，昭示其与众不同才是真正的目的。任天堂的市场定位还能够有效消除苹果乃至其他竞争对手的敌对感，在商业角逐的合纵连横中处于相对有利的地位。虽然Nintendo 3DS定位为游戏主机，但任天堂所锁定的消费者群体规模并不见得就比iPad狭窄，只是各自的战略侧重点有所差异而已。

Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

我们热切期待着E3的到来，较之对于Nintendo 3DS的殷殷期待之情，许多人或许更关切索尼将如何应招。直到目前为止，外界仅仅获悉索尼会发布一个名为PSN+的免费网络系统，该社将进一步强化新游戏的下载体验服务，而关于新硬件却并没有任何确切的消息。从现状来看，索尼正处在进退维谷的窘境，该社对于PSP乃至整个携带电子消费业务的战略布局与苹果存在着太多的利益冲突，然而凭借该社目前的商品设计水平和品牌号召力，实难与正处绝顶期的苹果争一日之长短。心高气傲的索尼恐怕也依旧放不下身段和任天堂局促一隅行鸡虫之争。即便索尼有心与任天堂在携带游戏领域放手一搏，又何来本钱争得上风？继《小小大星球》和《战神》以后，近日索尼又准备将其PS3平台的原创大作《神秘海域》转战PSP平台聊以补壁，其市场战略的迷乱无力可见一斑。

当然，近日索尼、Google和Intel等电子产业巨头联手发布了“Google TV”计划，此亦不过是彼等不甘坐视苹果独领风骚而进行的合纵连横，或许PSP乃至次世代PSP未来会成为该计划中的一个重要环节，然则各怀鬼胎的商业合谋，成算实未可计测！

# 掌机销量榜 TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

在上一辑的销量榜中，因为统计时段的缘故，导致首周销量仅2万多份的《东京鬼祓师》拔得头筹，也许有玩家要质疑掌机游戏的生命力了。别担心，这一现象在本辑便有很大改观。4月底的两名大佬——《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》与《潜龙谍影和平行者》分别榜单的第一、第二位，累计销量均达到百万（由于统计时间为5月第三周，《DQMJ2》实际销量已破百万）和50万大关。其中《和平行者》的销量虽相比100万出货量尚有较大差距，就看用户之间的传播效应是否能助其完成壮志了。

## 软件销量（日本） 2010年5月10日～5月16日

### 1 勇者斗恶龙 怪兽统领者2

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

本周销量 10万3634套 | 累计销量 99万5480套

■Square Enix
■RPG
■2010年4月28日
■5490日元

本作毫无疑问是一款可以玩上很长时间的游戏，就算你通关了、完成最后的挑战任务了、打败隐藏迷宫的BOSS了、拿到神兽了，还有多达300个以上的图鉴等着你去收集，丰富的怪物合成要素也耐人寻味，研究如何合成出终极怪物也是游戏的一大乐趣。

### 2 潜龙谍影 和平行者

メタルギア ソリッド ピースウォーカー

本周销量 5万3873套 | 累计销量 63万6233套

■Konami
■ACT
■2010年4月29日
■5229日元

《和平行者》的高销量相信大家都不会感到意外，小岛秀夫再一次用《MGS》俘虏一大票玩家的心。出色的剧情、联机模式、百战不厌的BOSS战、种类繁多的武器，丰富得“令人发指”的要素让玩家一旦沉迷下去便难以自拔。无论你是《MGS》的追随者、新玩家还是刚屠龙回来的猎人们，都应该试试这款佳作。

### 3 薄樱鬼 游戏录

薄樱鬼 游戏录

■Idea Factory ■AVG ■2010年5月13日 ■6090日元

new 本周销量 1万9693套 | 累计销量 1万9693套 | PSP

### 4 朋友聚会

トモダチコレクション

■Nintendo ■ETC ■2009年6月18日 ■3800日元

↓ 本周销量 1万3642套 | 累计销量 1万3642套 | NDS

### 5 口袋妖怪突击队 光之轨迹

ポケモンレンジャー 光の轨迹

■Nintendo ■A・RPG ■2010年3月6日 ■4800日元

－ 本周销量 7616套 | 累计销量 45万8183套 | NDS

### 6 圈套DS 隐神栖息之馆

TRICK DS版 ～隐し神の栖む馆～

■Konami ■AVG ■2010年3月13日 ■5250日元

new 本周销量 6174套 | 累计销量 6174套 | NDS

### 7 怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）

モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）

■Capcom ■ACT ■2009年12月24日 ■2100日元

↓ 本周销量 6129套 | 累计销量 29万1587套 | PSP

### 8 职业棒球魂2010

プロ野球スピリッツ2010

■Konami ■SPG ■2010年4月1日 ■5980日元

↓ 本周销量 6033套 | 累计销量 15万9054套 | PSP

### 9 口袋妖怪 心金・灵银

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

■Nintendo ■RPG ■2009年9月12日 ■4800日元

↓ 本周销量 5739套 | 累计销量 372万4865套 | NDS

### 10 塞尔达传说 大地的汽笛

ゼルダの传说 大地の汽笛

■Nintendo ■A・AVG ■2009年12月23日 ■4800日元

↑ 本周销量 4728套 | 累计销量 67万7858套 | NDS

## 硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2010年5月10日～5月16日

| 机种 | 周间销量 | 2010年销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|
| NDSi | 2万6225台 | 87万1982台 | 589万8578台 |
| PSP | 2万5029台 | 91万1278台 | 1437万5673台 |
| NDSL | 1946台 | 8万437台 | 1798万9504台（2443万8710台） |
| PSP go | 989台 | 2万9269台 | 10万7848台 |

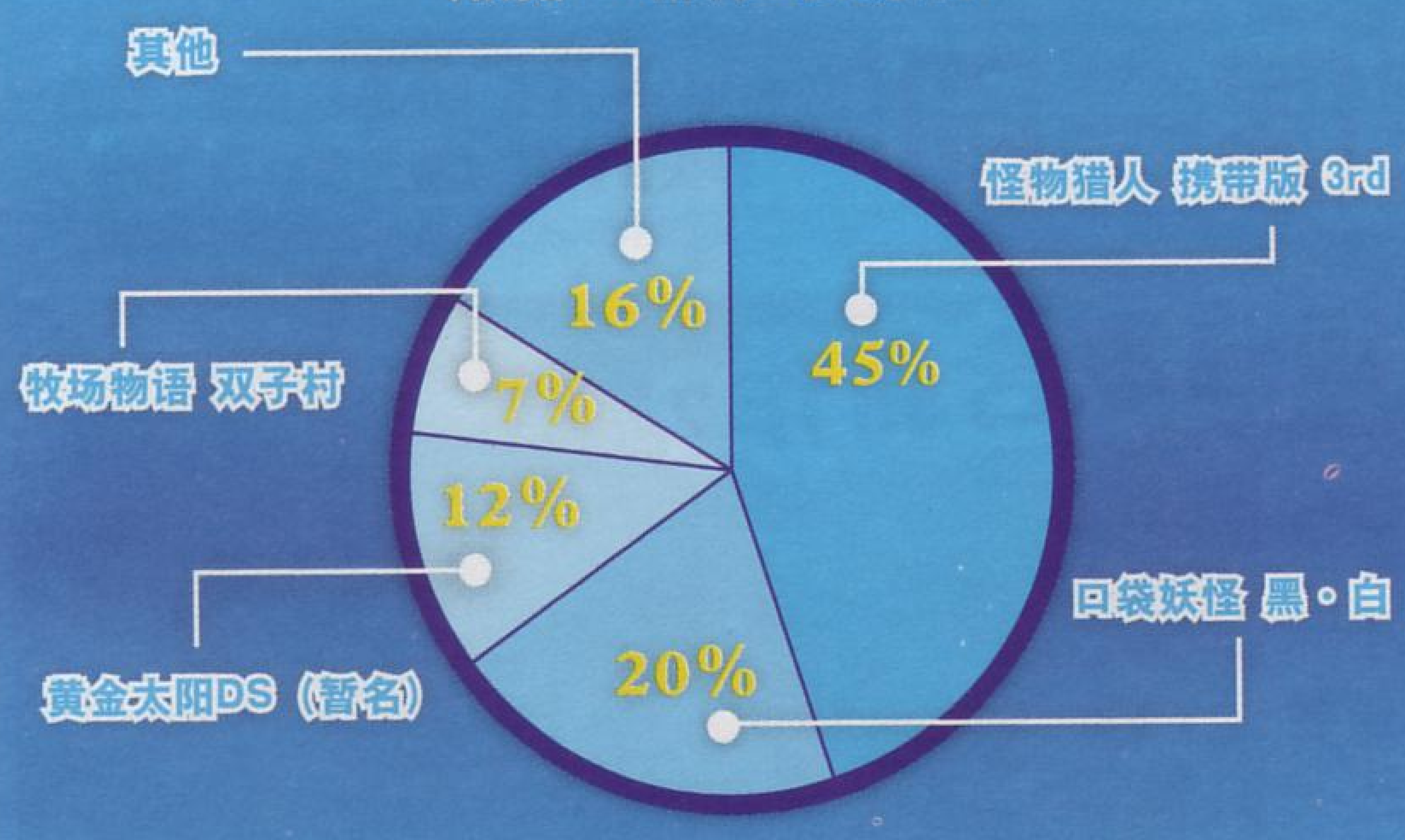
## 软件销量（美国）

2010年5月16日～5月22日

| 排名 | 平台 | 游戏名 | 英文名 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 本周销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | NDS | 口袋妖怪 心金·灵银 | Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version | Nintendo | RPG | 2010年3月14日 | 4万4291套 | 223万7136套 |
| 2 | NDS | 马里奥赛车DS | Mario Kart DS | Nintendo | RAC | 2005年11月15日 | 1万4245套 | 711万3865套 |
| 3 | NDS | 新超级马里奥兄弟 | New Super Mario Bros | Nintendo | ACT | 2006年5月15日 | 1万3662套 | 838万771套 |
| 4 | NDS | 美国厨房测试 让我们去烹饪 | America's Test Kitchen: Let's Get Cooking | Nintendo | SLG | 2010年3月28日 | 8989套 | 3万5283套 |
| 5 | NDS | 塞尔达传说 灵魂轨道 | The Legend of Zelda: Spirit Tracks | Nintendo | A·RPG | 2009年12月7日 | 8459套 | 90万3432套 |
| 6 | NDS | 马里奥和路易RPG3 | Mario & Luigi: Bowser's Inside Story | Nintendo | A·RPG | 2009年9月14日 | 7751套 | 156万0707套 |
| 7 | NDS | 波斯王子 遗忘之沙 | Prince of Persia: The Forgotten Sands | Ubisoft | A·AVG | 2010年5月18日 | 6942套 | 6942套 |
| 8 | NDS | 火影忍者 疾风传 终极觉醒3 | Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3 | Bandai Namco Games | FTG | 2010年5月11日 | 6432套 | 2万652套 |
| 9 | NDS | 怪物史莱克4 | Shrek Forever After | Activision | ACT | 2010年5月18日 | 5531套 | 5531套 |
| 10 | NDS | 立体绘图方块 | Picross 3D | HAL Labs | PUZ | 2010年5月3日 | 5475套 | 1万5685 |

# 读者期待榜

（根据133辑调查表统计）




由于读者们拿到133辑时《和平行者》已经发售，因此原先长期占据期待榜前列的本作也光荣下线，更多玩家将目光集中到《怪物猎人 携带版 3rd》和《口袋妖怪 黑·白》这两款分别为PSP和NDS的镇箱之宝作品上。不出意外的话，大家在下一辑上应该就能看到《MHP3》的最新消息了。“其他”中包括《初音未来 女歌手计划2nd》、《深爱+》等受众群体固定、但素质颇高的佳作。

**玩家心声**

《深爱+》。去年《深爱》一出在全球引起轰动效应，本人跟潮流走，玩着玩着结果走火入魔，不可收拾呀！（浙江台州 朱鹏霄）

《初音》因为宅，所以爱（用歌唱）。《怪物猎人》神作永不落！（广西南宁 莫为）

目前很期待哪家游戏公司能出款关于世博的游戏（虽然不大可能）。现在的世博在中国火得不得了，如果能出肯定大卖！如果可以用PSP参观各国展馆，那该多爽！（海南海口 王浩哲）

最期待《MHP3》，到现在为止我还时不时回味一下《MHP2G》。（广东东莞 黄德辉）

# 游人望远镜

**主持人**
酷洛洛

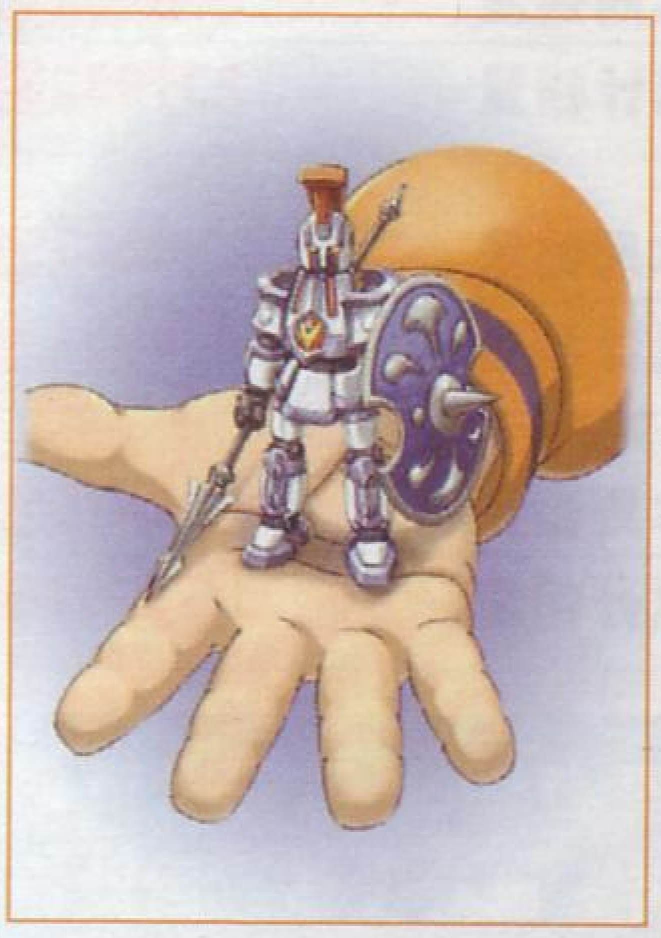
游戏让我们体验到日常生活所无法接触的事情，并引领我们走进各色其色的梦想世界，而创造这些游戏的制作人，其生活到底是如他们的游戏一样缤纷多彩，还是与普通人一样平凡而亲切呢。在新栏目“游人望远镜”中，我们将搜罗这些著名游戏制作人在他们网上留言板的一言一语，让玩家了解这些梦想创造者们的方方面面。

## 日野晃博

**LEVEL–5董事长兼社长**

有玩家问到关于PSP《纸盒战机》预计发售日期的问题，目前本作正全力开发中。相比《雷电十一人》，本作针对的用户年龄层会稍微高一点，也会涉及一些有关政治的话题。

5月3日



今天正在计划《雷电十一人》的活动节目，将于7月1日游戏发售的前夕，在可以容纳数千人的场地发表众多重大消息。预定到场玩家还可以获得平时无法入手的礼品。此外●●●●的全体成员都会登场，喜欢《雷电十一人》的朋友们切勿错过哦！

5月5日

酷洛洛 日野社长指的应该是6月27日举行的“《雷电十一人3》发售纪念玩家感谢祭”吧。3000名观众的现场还蛮让人期待的；“●●●●”难道是指全体角色的声优？(在下只是猜测而已啦，猜错大家可不要扔我鞋)

## 今泉健一郎

**KONAMI旗下“小岛制作组”统筹制作人，担任《潜龙谍影4》制作人**

我喝醉了……如图聊天中（从左至右分别为须田刚一、志仓千代丸、小岛秀夫），这三个人有什么企图，难道要在E3发表些什么？

5月19日

酷洛洛 看来今泉健一郎真的喝醉了，居然将如此"机密"的照片放出来，如果真有此打算，《英雄不再》的搞怪爽快+志仓千代丸的音乐+《MGS》潜入与剧情会发生怎样的化学反应呢？

# 小岛秀夫

**KCEJ 副社长，KCEJ WEST制作统筹部长，《潜龙谍影》系列监督**

好近啊！（右图）

5月9日

## 寻找雷伊的无奖竞猜

酷洛洛：这张照片可以由当时在现场的我来解释了。此为5月9日小岛秀夫为《潜龙谍影　和平行者》访港时，接受我们媒体访问会的一个片段，当时小岛老师见现场如此多的媒体，就拿起相机给忙于拍他的媒体们来张照片。这里不妨给大家透露一下，雷伊的真相已经暴露在这张照片里，来猜猜哪个是他？

从1997年亚特兰大时代的E3开始，就因各种发表、出展以及取材来到这里，E3是全世界的游戏业界人士齐聚一堂的每年一度的盛典，遗憾今年欧美版《和平行者》的发售日与E3正好重叠在一起，因此自己行程不能跟往年一样安排，忙的地方也变得不一样了。

5月23日

正当要去雨中散步的时候，儿子正在睡觉，于是一个人去了趟洗衣店和药局。之前好一段时间都在用普通的伞，今天再用回透明的PVC伞走在雨下，感觉还是能看见天空和周围景观的PVC伞比较好啊。

5月23日

酷洛洛：听说小岛最近身体不太好，经常带病在身，记得工作之余多多注意身体才行。

# 山内一典

**Polyphony Digital主席，《GT赛车》系列制作人**

刚睡醒就来向大家报告了，第一次参赛，最终在决胜赛获得第四名。但想不到纽伯格林24小时耐力赛会给第四名颁奖，因此获得这个重量十足的水晶奖杯，对于那么多人的支持真的很感谢。

5月17日

## 游戏人也是赛车手

酷洛洛：每年一度的纽伯格林24小时耐力赛吸引众多汽车赛手和车迷云集于纽伯格林赛道，山内一典不但用“《GT》系列”来证明一名出色的游戏制作人，如今更用这个奖杯同时证明他是一名出色的赛车手。

# 和田洋一

**Square Enix总裁**

通过多种视点来进行游戏其实是很有趣的事情。在策划游戏的时候，考虑什么人喜欢什么场面的确很重要，而这方面我们往往考虑得比较少。说起视点，如今要实现3D（立体视觉）一般化感觉还要解决一个大难关，毕竟现在看3D画面时我们还得几乎正座来看。有人说这方面任天堂可谓出类拔萃，的确从考虑“如何让用户能更好地享受游戏”这方面来看他们的确是十分出色的。

5月18日

最近网上还炒得挺火的，《最终幻想V-XIII》是XBox360平台？决算发表会上说的话，在作品未正式发表前由标题乃至各项细节都是未确定的。

5月19日

酷洛洛：是啊，怎么会是XBox360呢，应该是PSP才对（大误）。

# 黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

栏目主持 胧月

本辑没有值得“黄金珍藏”的超素质作品，但是PSP版《波斯王子 遗忘之沙》和《WE2010》都很值得关注。前者画面优秀，手感和解谜要素均令人满意，是系列和ACT爱好者完全值得一试的高素质游戏；后者加入了掌机玩家日思夜盼的实况解说，配合世界杯的来临必将再掀掌机足球的联机热潮。《钢炼》的素质在动漫改编游戏中比较来看虽然很不错，但一些细节上的缺憾减了些印象分，比较可惜。

## 波斯王子 遗忘之沙

PSP 热血推荐

总分 24

系统 ★★★★☆

战斗 ★★★☆☆

手感 ★★★★☆

系统和剧情上均承接于PS2作品《波斯王子 时之沙》，为了击退入侵的敌人，王子只能再次使用时之沙的能力。动作与解谜依然是最重要的游戏元素。

**伊娃** 游戏在整体上把握得很好，画面、动作、机关和战斗都回归了PS2时代的风格，作为后续作品不过不失。相比之下，本作的操作手感好到爆，虽然技巧性很高，但是王子的那些经典的特技动作都能十分漂亮、流畅地完成，再加上视角转换得十分到位，玩起来没有障碍，因此玩家能更加专心地对付那些复杂又致命的机关。PSP版的本作在战斗方面让人颇为失望，并没有厂商所谓的“爽快的战斗”，同一个画面里出现的敌人通常都不超过3个，虽然王子的招数很华丽，但因太过厉害而影响了平衡性，实在谈不上爽快和刺激。 **8**

**乌冬** 重新回到横版过关玩法的感觉很不错，而且次世代时期《波斯王子》的地图探索要素也得到了保留，惟一的不满就是战斗比较单调。 **8**

**马修** 游戏虽然是横版2D，但画面的3D感十足，角色的动作也相当丰富，解谜系统沿袭了系列的精彩，而穿插于解谜中的战斗部分虽然不是很多但也相当激烈。 **8**

■Prince of Persia：The Forgotten Sands■UMD■Ubisoft■ACT

■2010年5月18日■1人■无对应周边

## 钢之炼金术师 通往约定之日

PSP

总分 22

系统 ★★★★☆

画面 ★★★★☆

原作还原度 ★★★★★

新版《钢之炼金术士》登陆PSP的第二作，游戏的剧情和动画版一致，并以战棋式的玩法还原原作的战斗。

**乌冬** 虽说是RPG，但不用逛城镇，对话部分也是AVG模式，战斗部分则是标准的战棋式玩法，其实归类为S·RPG还比较适合。主线剧情就是重温一次原作，没有值得大书特书的地方，倒是各种分支剧情让人惊喜，可以了解到原作不为人知的部分。战斗部分包含了一般战棋游戏里的属性相克、方向概念和联携攻击等要素，非常有战略性，不过由于战斗多是原作的小规模打斗，体验不到大军压阵的气势，这点比较可惜。另外作为原作特色的炼金术也予以保留，发动方法除了有别于一般的技能，表演效果也相当强，光是探索每关可用的召唤术都觉得非常有意思。 **7**

**胧月** 原作还原度、故事性和游戏性的综合素质很不错，炼金术在战斗中的运用也很忠实原作。不过由于敌方很耐打，战斗很容易变成排排站的互殴，对爽快度略有影响。 **8**

**白菜** 美中不足的地方在于游戏并非全程语音，画质不算太好，而且没有主题曲。不过战斗系统非常有意思，利用周围的环境进行炼成后攻击敌人的玩法相当新鲜，算是很好地还原了原作的战斗方式。 **7**

■钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ■UMD■NBGI■RPG

■2010年5月20日■1人■无对应周边



评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

## 世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战

“《胜利十一人》系列”的PSP最新作，基本内容与前作《WE2010》差别不大，不过这次的主题是以率领日本队征战世界杯为卖点，加入了全新模式——“Japan Challenge”。

**总分 24**

新鲜度 ★☆☆☆☆
投入度 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

■ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑战■UMD■Konami■SPG
■2010年5月20日■1～4人■无对应周边

**LIKY** 终于有解说了！就这一点应该就能让无数PSP的《WE》玩家泪流满面了，期盼了多少年，Konami才将这个本该具有的功能带给我们。有了熟悉的解说，PSP上的《WE》才显得完整起来。游戏的内容基本是以之前的《WE2010》为基础，新加入的“Japan Challenge”是以日本队视点征战世界杯，其实并无多大实际意义（尤其是对我们国内玩家来说），随便选择一个球队都可以这么做了。游戏的模式非常丰富，各国联赛、大师联赛、各种杯赛，全都是可以让人玩上很久的，尤其是“一球成名”模式最能让人投入，绝对是时间杀手。 **9**

**伊娃** JC模式很有挑战性，现场解说的加入让人热血，越位线的设定很人性化，不过除了这几点，游戏几乎没有什么有明显改进的地方了。 **7**

**酷洛洛** 尽管操作上几乎感觉不到任何改进，但中国队的实力有所增强。热血的BGM、由日本队比赛剪辑而成的CG片段，让即使不是日本队的FANS也玩得热血沸腾。 **8**

## 圈套DS 隐神栖息之馆

**总分 23**

剧情 ★★★☆☆
推理乐趣 ★★★★☆
原作还原度 ★★★★☆

日本著名悬疑影视剧的改编游戏，以山田奈绪子和上田次郎这一对搞笑搭档为主角，揭穿日本水纳守村“人间蒸发灵异现象”的背后黑幕。

**胧月** 虽然没有像《相棒》一样真人出镜，也没有语音，但原作气氛的还原度较高，尤其是山田奈绪子和上田次郎之间时常出现的搞怪剧情，贴近原著而又令人捧腹。把获得的情报卡片化，以此为基础推理，看破对方诡计的流程很是顺畅直观，即使推理错误也能从头再来，简便又不失侦探游戏的乐趣。高潮部分剧情酝酿的紧张气氛比较过瘾，但份量上稍显不足，如果能再多出一个章节、一些曲折的话就更好了。游戏通关后缺乏深度要素，其实完全可以像《西村京太郎》一样，用小推理、豆知识抓牢玩家，提高耐玩度。 **7**

**白菜** 虽然是改编自影视作品，却是难得一见的高素质推理游戏。游戏中的推理难度相当高，但是为了方便玩家游玩也设立了“助手模式”，保证玩家在享受高难度谜题的同时也能够通关。 **8**

**阿鲁** 根据同名日剧改编的本作在推理方面做得相当不错，用少量的线索来解开超自然现象很有成就感，不过游戏需要玩家有相当不错的日语能力。 **8**

■TRICK DS版 ～隐し神の栖む馆■卡片（1Gb）■Konami■AVG
■2010年5月13日■1人■无对应周边

## 天使之翼 激斗的轨迹

**总分 23**

系统 ★★★☆☆
画面 ★★★☆☆
原作还原度 ★★★★★

由高桥阳一的人气足球漫画《天使之翼》所改编成的RPG，收录了原作中人气最高的的中学生篇与世青篇两个部分的内容。

**乌冬** 系统还是一如既往地简单明了，也没有复杂的操作，令人很快就能上手，并且这次还精简了指令的内容，废除了旧作一些很少用到的指令，加强了常用指令的泛用性。平台的提升同时带来了外在的进化，不但画面从2D变成3D，必杀技的表演性更强，还有实时的解说很有临场感。作为系列诞生30周年的纪念作品，这次还专门为FANS准备了剧情还原系统，通过比赛中达成某些条件来还原原作的桥段，令人代入感大增，而且成功后还能获得实用的道具，实在是一举两得。作为一款动漫改编游戏，本作的素质还算不错，就算不是原作粉丝也可尝试。 **7**

**胧月** 操作门槛很低，让不擅长SPG的玩家也能体验足球乐趣的“超级系”足球游戏，不光有怀旧度十足的众多原作剧情和必杀技，自身的游戏性也颇高。 **8**

**阿鲁** 一款没能唤醒回童年回忆的纪念性质作品，游戏做得过于真实，必杀技的魄力明显不足。有越位的《足球小将》就不是真正的《足球小将》。 **8**

■キャプテン翼 激斗の轨迹■卡片（1Gb）■Konami■RPG
■2010年5月20日■1～4人■无对应周边

# 黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

游戏时间：90小时以上　文 白菜

## .hack//Link

.hack//Link

PSP

◆NBGI◆A・RPG◆2010年3月4日◆日版

◆1～3人◆6279日元◆无对应周边

本白菜作为“《.hack//》系列”的粉丝，而且是从初代就开始追随的粉丝，号称系列完结之作的《Link》自然是不会放过的。当初官方宣传的口号就是“集系列大成”，给所有角色一个去向交代。看着凯特与驰尾一路成长起来，以及与他们经历风风雨雨的同伴们再次聚集，本白菜热泪盈眶——虽然说不上，不过感触还是不少的。

## 掌机平台，是福？是祸？

初代作品在PS2上是四部曲，故事架构严谨，世界观也是大气恢弘，丰富的隐藏要素和全新的迷宫系统也让玩家大呼过瘾。然而最让玩家着迷的，还是游戏令人发指的超高难度战斗。物免+魔免怪兽的搭配有时候真的可以让玩家欲哭无泪，杂兵战中稍有不慎就随时可能全军覆没的紧张感，让我们这些打惯割草游戏的娇惯玩家一时之间不能自拔。虽然比不上那些买各种周边日刊的铁杆日语达人粉丝，不过自从本白菜上了贼船以后，至少几部衍生动画也是没有落下。《G.U.》的发售自然也令本白菜激动了好久，不过对于《G.U.》那回归割草难度的战斗，还是颇有微词的。好在主人公形象的塑造高度以及迷宫冒险的高自由度使《G.U.》仍然算得上是一部佳作。

正当本白菜翘首企盼续作登陆次世代主机的消息时，正统续作《Link》移驾到掌机平台！而且还是系列终结之作！这样的消息对于粉丝们多少也造成了一点震惊。从画面和系统上来看，初代到《G.U.》绝对是质的飞跃，而终结之作竟然登陆在掌机上，无数期待着高清画面的粉丝犹如挨了当头一棒。不过考虑到现如今业界RPG销售额的萎缩，以及次世代主机上开发RPG所要承担的高费用与高风险，NBGI这张保险牌打得也是情有可原。但是话又说回来，我们只是一介玩家，游戏好不好玩才是我们最关心的。只要游戏对得起玩家的期待，对得起那6279日元，平台这些也就不那么重要了。

## 原汁原味的画面与音乐

游戏理所当然借鉴了《G.U.》的场景构造，不过受限于机能，还是采取了初代那种区域型构造的取巧迷宫构筑方式。好在画面清新亮丽，作为一款PSP日式游戏来说，基本达到了该有的水准，这方面掌机玩家应该是无话可说的。音乐就非常厚道了，除去原创曲目外，收录了以前大部分作品的知名BGM。当玩家

与BOSS激战时，随着BGM的流淌，思绪也飘回当年的时光，代入感可谓成倍增加。看来在如何以现有资源最大限度地讨好玩家这个课题上，NBGI确实是很有一手的，令你不服都不行。

故事的叙述方式则是非常令本白菜满意的。受限于游戏容量，不可能大篇幅地使用CG来交代剧情，因此就选择了节约空间，但是又非常讨巧的漫画式叙事风格。事实证明此举也获得了成功，像本白菜这种典型的ACG厨们就爱吃这套。

## 故事剧本的高度

这个说起来，还真有点一波三折的起伏感。游戏初期，一个红毛初中生突然被送进了游戏世界，稀里糊涂地就卷入了初代主人公凯特的战斗中，稀里糊涂地就被凯特托付要拯救世界。而红毛小子一点压力也没有，原来他小子的梦想就是成为一个勇者。到此为止，各位看官没吐本白菜都要吐了。“平凡的主人公”、“进入神秘的异世界”、“通过自己蕴含的神秘力量”、“成为传说中的救世勇者”，少漫狗血四要素全占了，终结之作就塑造出这货当主角啊。不过看到红毛要穿越时间数据体验各个时代的故事，还让本白菜有了一点动力。除了可以再次体验年代久远的凯特篇以外，最重要的是能够看到《SIGN》的各位啊！昴大人与咪咪露姐姐啊！

结果这一体验就有些欲罢不能了。旧作的故事长度收录得恰好，剪掉了与主线无关的部分，一些细小的改动对于新粉丝理解之前的故事概要也起到了正面影响。游戏设施中舰桥部分的名词查询也基本补完了游戏中了解不到的东西。这些细节都是值得赞一个的。

《Link》篇原创的剧本是以穿插在旧章故事主线之间的方式进行，最终进行汇总的。为了照顾剧本，红毛在旧章剧情中顶替原本的主角发生某些特殊事件，也让很多原作粉丝颇为不满，包括本白菜在内。这就是人们常说的“理智上可以理解，情感上不能接受”的情况吧。于是大家都自我安慰，根据剧情上一些细节来推测出与红毛交流的都是人工智能AI，并非本人，这样想想也就释怀了。（当然白菜对此有些独自的想法，以后有机会的话再谈好了。）

在最后的最后，勇者聚齐起来打倒魔王的剧情。本以为会是狗血的大团圆，没想到竟然会给大家留下那么一点悲剧的遗憾。这个处理虽然令白菜难以接受，但必须承认这才是本作的神来之笔。由煽情场景将故事的高度进行升华，不愧是悲剧桥段的万年青手法，屡试不爽，一路跟着众人走过来的白菜鼻子怎么也还是酸了一下。此刻再看剧本似乎也不那么低幼了，虽然白菜清楚这一切都是导演的圈套……

## 两大缺憾

首先是战斗系统——这个绝对是应该挨批的。只需要几分钟的熟悉过程，剩下的就是机械式作业，烦不死你也困死你。BOSS战几乎是毫无难度可言，白菜在这90个小时游戏时间内别说死掉，就连喝药的次数也是寥寥可数。每到此刻想到《.hack//》的高难度，不由得也要黯然神伤个几秒。

然后就是发售前广为宣传的联机系统——“带上自己喜爱的角色！与朋友一起联机挑战联机专用迷宫！”宣传语倒是好听得紧，上手一试差点没晕过去：跟想象中扮演自己心爱的角色与朋友配合的情况差得十万八千里，你还是只能用红毛，与朋友唯一能见面的地方只有迷宫的开始选择前进路线的时候，作战也是各打各的，只是一些机关上会对联机对象造成影响罢了，实在是令人失望。

**总结**

作为掌机游戏的素质无可厚非，面向低龄群体的剧本与人设也算是比较成功。简单的战斗系统苦的只是我们这些老粉丝，客观来说对于吸收新玩家还是有益的。最大的败笔就是联机系统烂到无法理解。即使你是一个A·RPG苦手的玩家，本白菜也可以很放心地给你推荐这款游戏。当然对老粉丝就得打打感情牌了：终结之作，怎么说也得弄个通关不是？

随着发售日的临近，《深爱+》的各种新要素也逐渐被公开，这次要向大家介绍的是前作中比较薄弱的两个环节——联机模式以及迷你游戏，废话不多说，赶紧来看新情报吧。

文 阿鲁 美编 澄香

期待度 A

NINTENDO DS

**深爱+**

ラブプラス+

| | | | |
|---|---|---|---|
| Konami | AVG | 预定2010年6月24日 | 日版 |
| 1～3人 | 4800日元 | 4Gb | 无对应周边 |

相关报道 Vol.132 P20/Vol.133 P26

# ラブプラス+

LOVEPLUS PLUS

## 丰富的联机要素
## 让你的恋爱之旅更加丰富多彩

一年前，《深爱》用其独特的魅力给NDS玩家带来了不一样的恋爱体验，如今，作为进化版的本作强化了联机要素，玩家可以和朋友一起交流信息，还可以下载到当地独特的Q版角色。除此之外，与前作联动后还有更多丰富的要素等待着玩家。

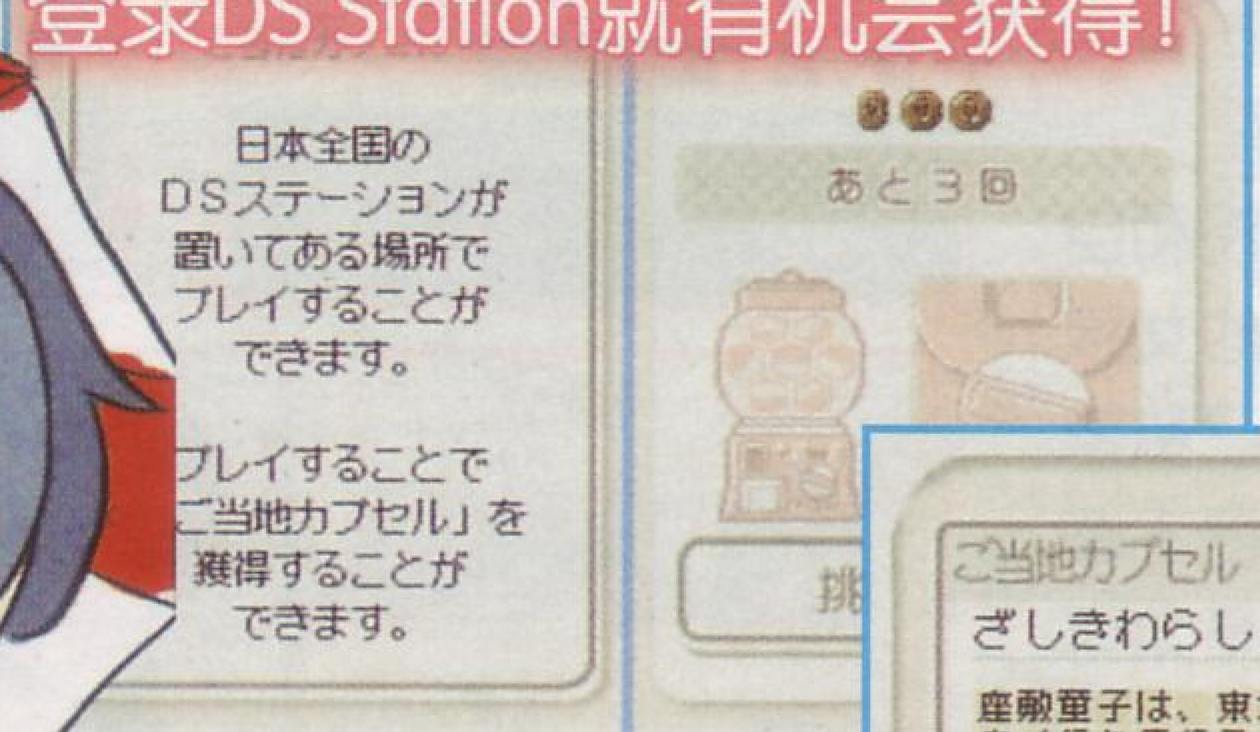
# 要素一 与日本全国47个都道府县对应的收集要素

只要登录在日本全国设置的“DS Station”就可以获得3次抽取扭蛋的机会，玩家可随机入手对应当地风情的Cosplay角色，还可以将入手的可爱Q版角色与朋友进行联机交换。

冲绳 狮像爱花

三重 赛车小姐凛子

## 登录DS Station就有机会获得！



▲通过Wi-Fi通信登录DS Station，按下按钮就有机会获得拥有当地风情的Q版Cosplay角色扭蛋了。

▶在鉴赏模式中可以观看和阅览当地风情的Q版角色的相关内容，解说词非常有趣。

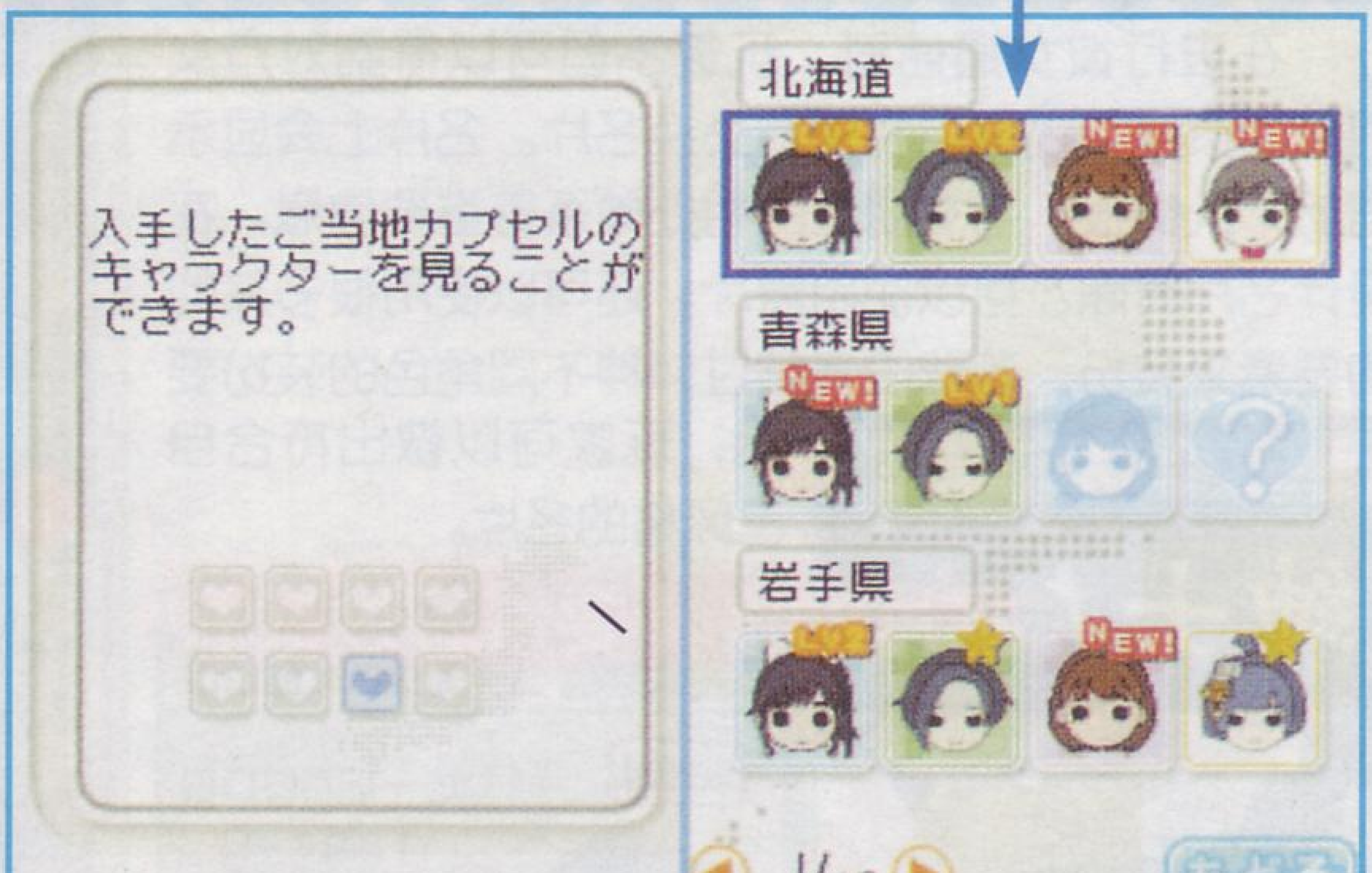
**问：**各个地方只对应一个Q版角色吗？

**答：**每个县都包含了数个富有当地风情的Q版人物造型，其中不乏一些珍稀品种哦！

**问：**Q版造型还可以升级？

**答：**只要满足了一定的条件，收集到的Q版人物造型就会提升等级，等级提升后还可以获得奖品，如果等级达到MAX还会有意外的惊喜哦！

秋田 驱邪宁宁




## 继承记录可以获得这三个Q版造型

## 其他具有当地风情的Q版造型

凛子 鸟取县 沙丘、梨、薤

爱花 神奈川县 横滨港、水手服

宁宁 岛根县 出云大社、巫女

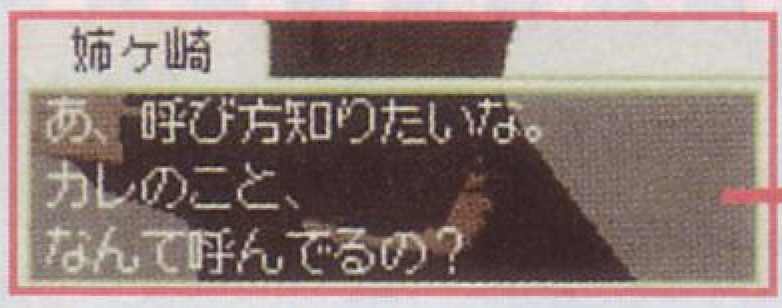
# 要素二 新·彼女通信

## 想知道她对你真实的看法么?

通过联机功能，可以让最多3人的NDS里的女朋友碰面、闲聊，玩家在游戏中遇到的事件会对闲聊内容产生很大的影响，你是否期待女孩子们的悄悄话呢?

### 亲密的称呼被暴露，害羞感倍增!

在闲聊时女朋友还会将和自己之间的亲密称呼告诉其他女孩子，这样别人就能看到自己私密的一面，在害羞之余也不得不感叹：“女人之间的对话真是太可怕了!”



对朋友的恋情也能了如指掌

藏在心里的话呼之欲出

◀女孩子在一起的时候难免会闲聊一番，而且一些心里的话也只能说给女孩子听才行。

▲闲聊的内容会根据真实时间模式里玩家的表现进行变化，要是表现不好，她可是会对别人的女朋友抱怨你的。

# 要素三 名片交换系统

在进行彼女通信时，玩家不但可以得到对方女朋友的资料，还可以和对方交换名片。名片上会显示诸如个人情报、与女朋友的相处关系等重要信息。在设计名片时除了可以使用照片，还可以使用很多其他的要素来装扮，游戏中有超过50种不同角色的装扮要素，玩家可以做出符合自己风格的名片。

名片的设计要素超过50种

▲▶名片里涉及到的要素非常多，就连角色的Q版造型也可以在这里使用，而且各种显示项目还可以自定义开启或关闭。

**名片可显示的项目**

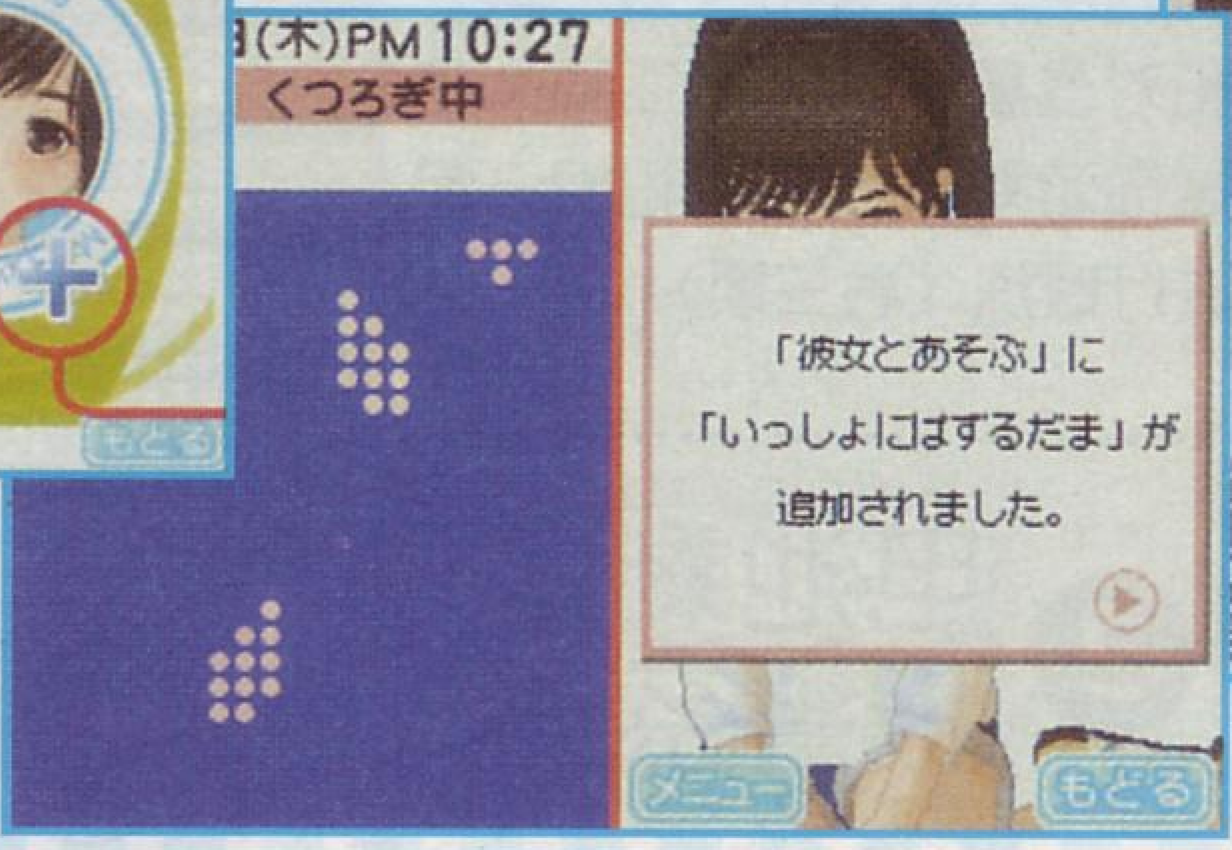
1. 玩家的名称或设定好的昵称
2. 女朋友对玩家的爱称、生日、血型、出生地
3. 玩家对女朋友的爱称、两人相处的时间、亲密度的称号、勋章
4. 新迷你游戏的最高纪录（不确定）

# 和她一起玩“萌烧吧！对战解迷球”

当亲密度在4以上时，继承前作记录就可以在深爱模式中追加新内容，其中最重要的就是这个方块消除类小游戏。

◀继承记录后图标的右下方会多出一个“+”符号。

▶刚开始是玩不到这个迷你游戏的，只有将前作里足够亲密的记录继承到本作后才能开启这个游戏。




## 继承记录时还会发生特殊事件

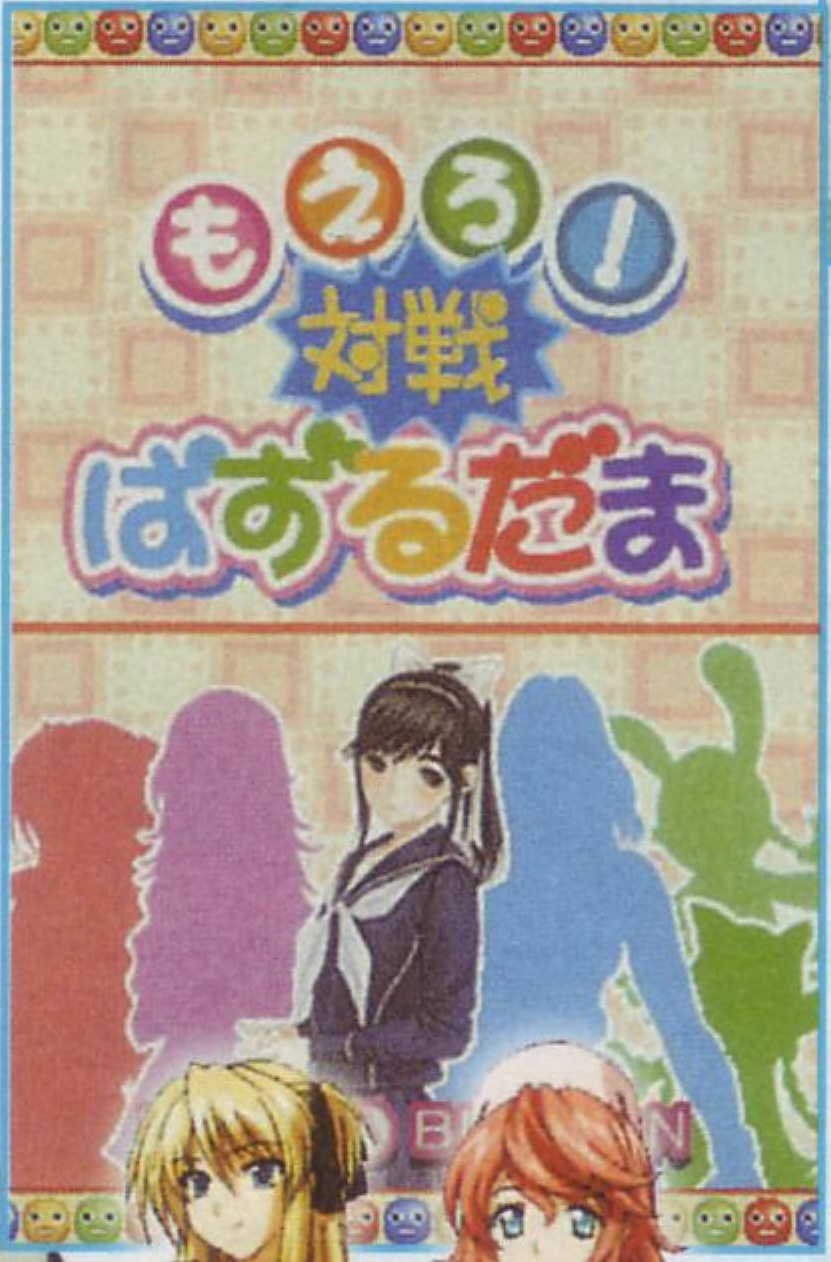
▲当两人亲密度够高时，就可以触发超亲密的继承记录事件。

## 什么是“对战解迷球”？

这是1994年在街机厅大受好评的方块消除类对战游戏，游戏时玩家要将两个一组往下掉落的球放置在指定位置，同样颜色的大球相邻后会消除变成小球，不断消除大球和小球才能获得最终的胜利，连锁简单、容易实现逆转是游戏的最大魅力。

## 选择可使用的角色

▲除了自己的女朋友外，玩家还可以在Konami历代作品里出现的美少女中进行选择。

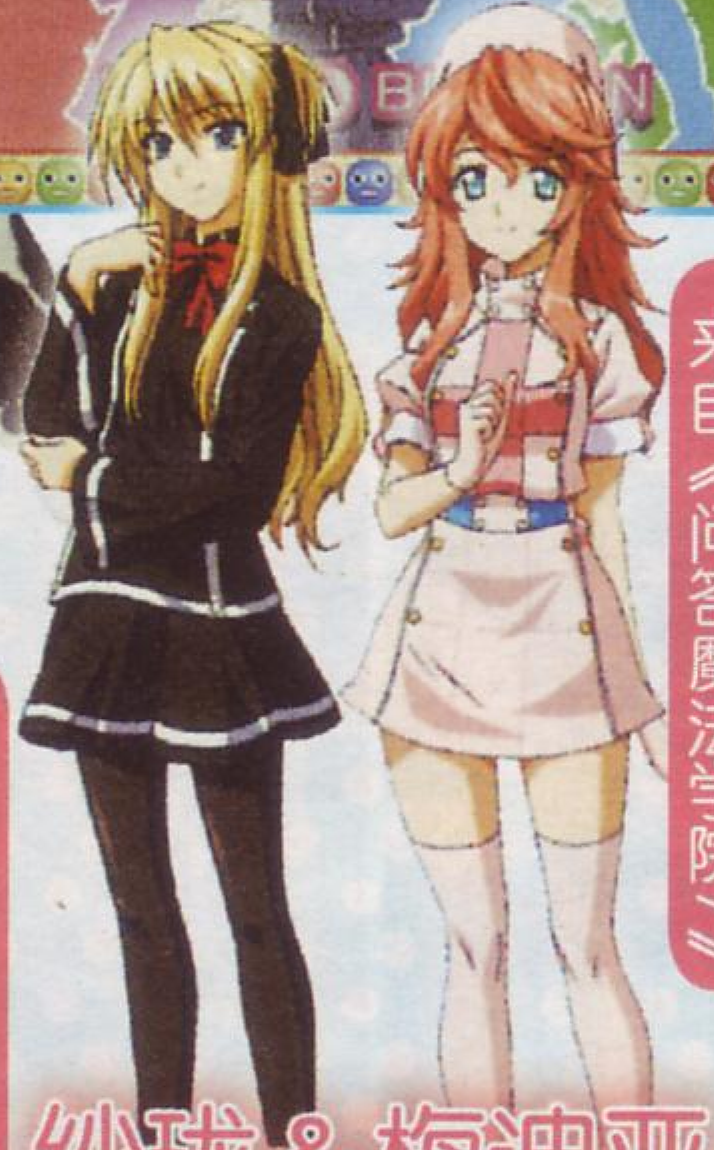



## Konami历代作品的美少女登场

### 蒂谢·克莱美茨

来自《搏击玫瑰》

美国出身的巨乳女牛仔，游戏中的家庭餐厅就是以她的名字命名的。



### 纱珑＆梅迪亚

来自《问答魔法学院7》

人气问答游戏最新作角色登场。

### 美美＆喵美

来自《流行音乐》

玩家的场合是美美登场，对手的场合是喵美登场。

## SD角色也会动！

▲上画面的SD角色会根据情况做出不同的动作。

▶游戏一共有5个关卡，全部完成貌似会开启新要素。

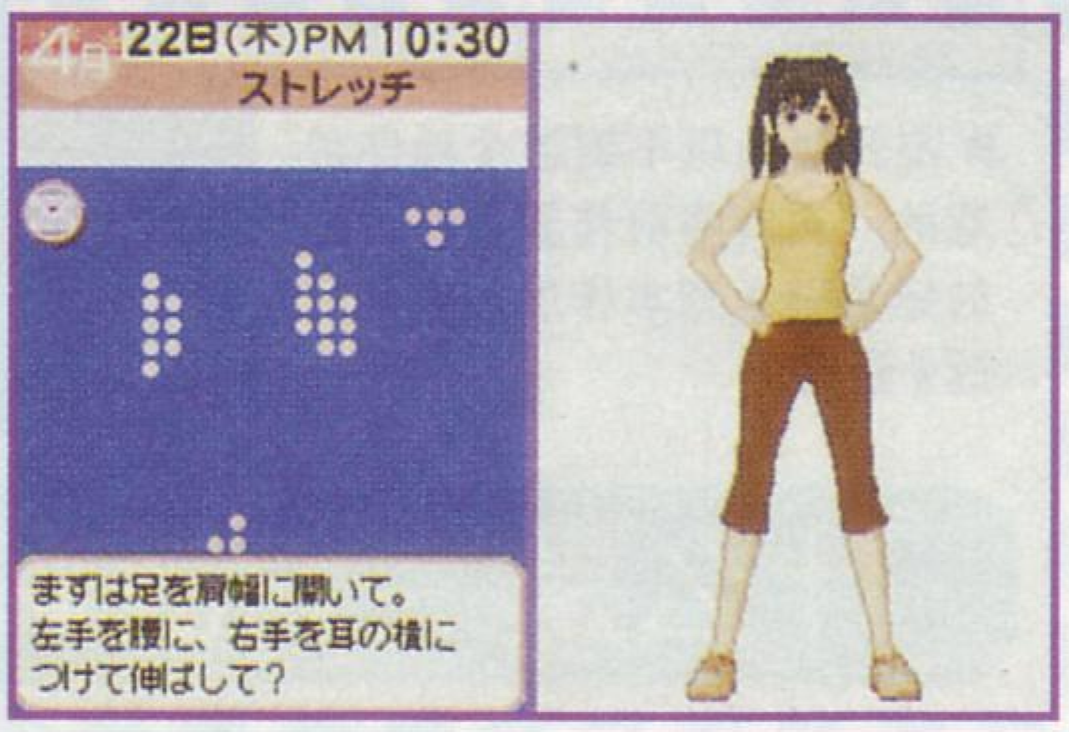
# 深爱模式还有这些功能！

## 1 爱的健身

在深爱模式中除了可以玩到剪刀石头布（第一项）和对战解迷球（第二项）的迷你游戏，还可以和她一起进行锻炼（后三项）。

## 2 电池剩余量报警系统

当NDS的电池剩余量不多时，她就会出现并提醒你，此时要么赶紧记录关机、要么插上电源，突然断电可是会引起对方不满的。




▲选择适合自己的锻炼方式，和她一起流汗吧。

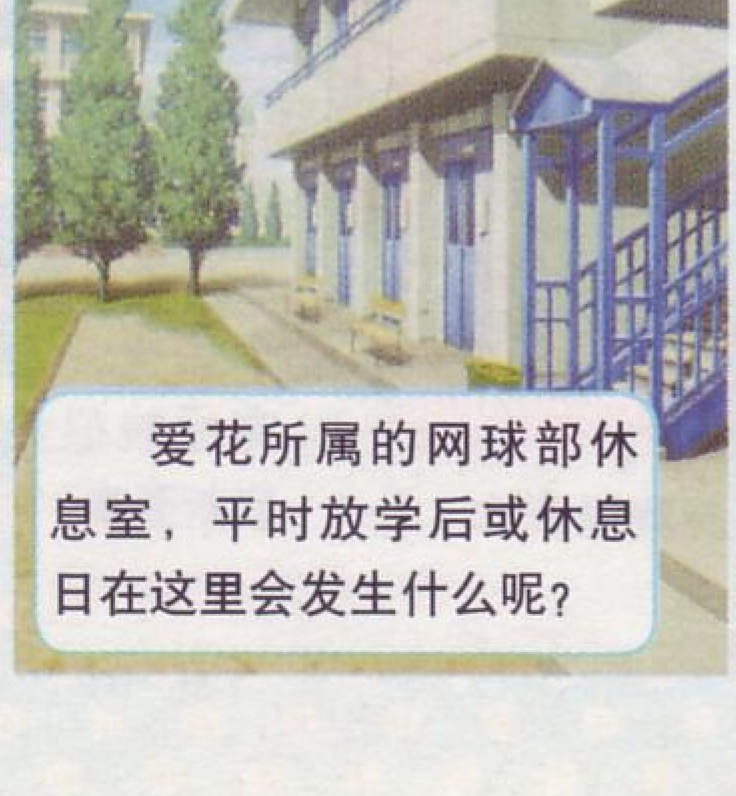
## 各种邂逅地点登场

本作中追加了很多约会地点，这次要介绍的是与她们正式交往成为契机的地点——网球部休息室前、图书馆柜台以及家庭餐厅的前台。除了网球部休息室，其他两个地方在前作就已经登场，不过本作中的图书馆和家庭餐厅所展现的舞台和前作有所区别，特别的事件将在这里等待着玩家来开启。

### 图书馆柜台

凡是来图书馆都必须经过的前台，和同为图书委员的凛子在这里有什么事件发生？

### 网球部休息室前



爱花所属的网球部休息室，平时放学后或休息日在这里会发生什么呢？

### 家庭餐厅前台

主人公和宁宁打工的家庭餐厅，是个很容易引发事件的地方。

# 往返于现实世界与异世界的奇妙冒险

二ノ国 にのくに™

近年来迅速跻身日本一线游戏厂商的Level-5，出品过《天空之城》、《龙猫》的吉卜力工作室，以及为宫崎骏动画谱曲24年的音乐巨匠久石让，由这些在各自领域均出类拔萃的“三方势力”精心打造的掌机RPG大作《二之国》即将在今年秋天面世。该游戏同捆了名为《魔法大师》的指南书，玩家可参照此书在游戏中绘制图形，习得魔法。本次情报将为大家介绍主人公欧利瓦是如何使用魔法，并在现实世界与二之国间往来通行的。

期待度 S

NINTENDO DS

**二之国**

二ノ国

| Level-5 | RPG | 预定2010年秋 | 日版 |
|---|---|---|---|
| 1人 | 容量未定 | 售价未定 | 对应周边：魔法指南书 |

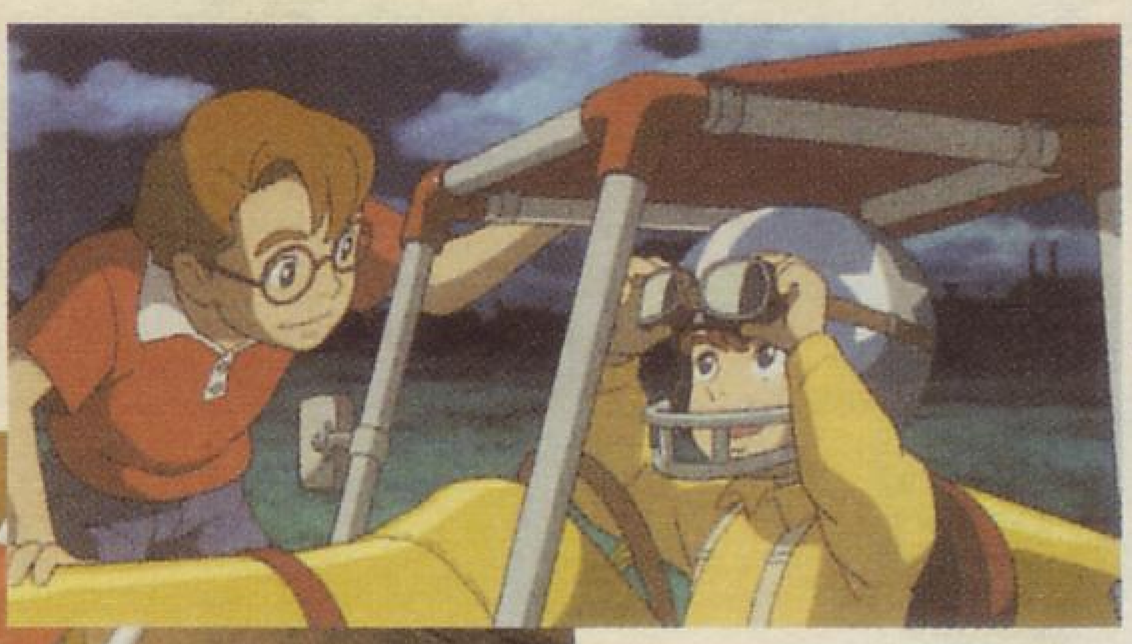
相关报道 Vol.114 P27 / Vol.119 P11

文 胧月 美编 澄香

## 剧情介绍1 故事的开始

少年主人公欧利瓦居住的霍特罗伊特是汽车工场林立的产业之城，这里人丁兴旺、安居乐业，每一天的生活都忙忙碌碌而朝气蓬勃。某天，欧利瓦与好友马克一起悄悄制订了试车计划。在确认母亲娅莉熟睡后，欧利瓦偷偷溜出家门，前往马克家的工场。就在两人兴奋地在河边试车之际，醒来的娅莉觉察到儿子不在家中。开得过于兴奋，欧利瓦不经意间踩坏了油门，导致轮胎脱落车体，连人带车翻入河中。而匆匆赶到河边的娅莉，正好看到儿子面临的危机……

▲马克是汽车工场主之子，身为欧利瓦的好友兼可靠的兄长角色。

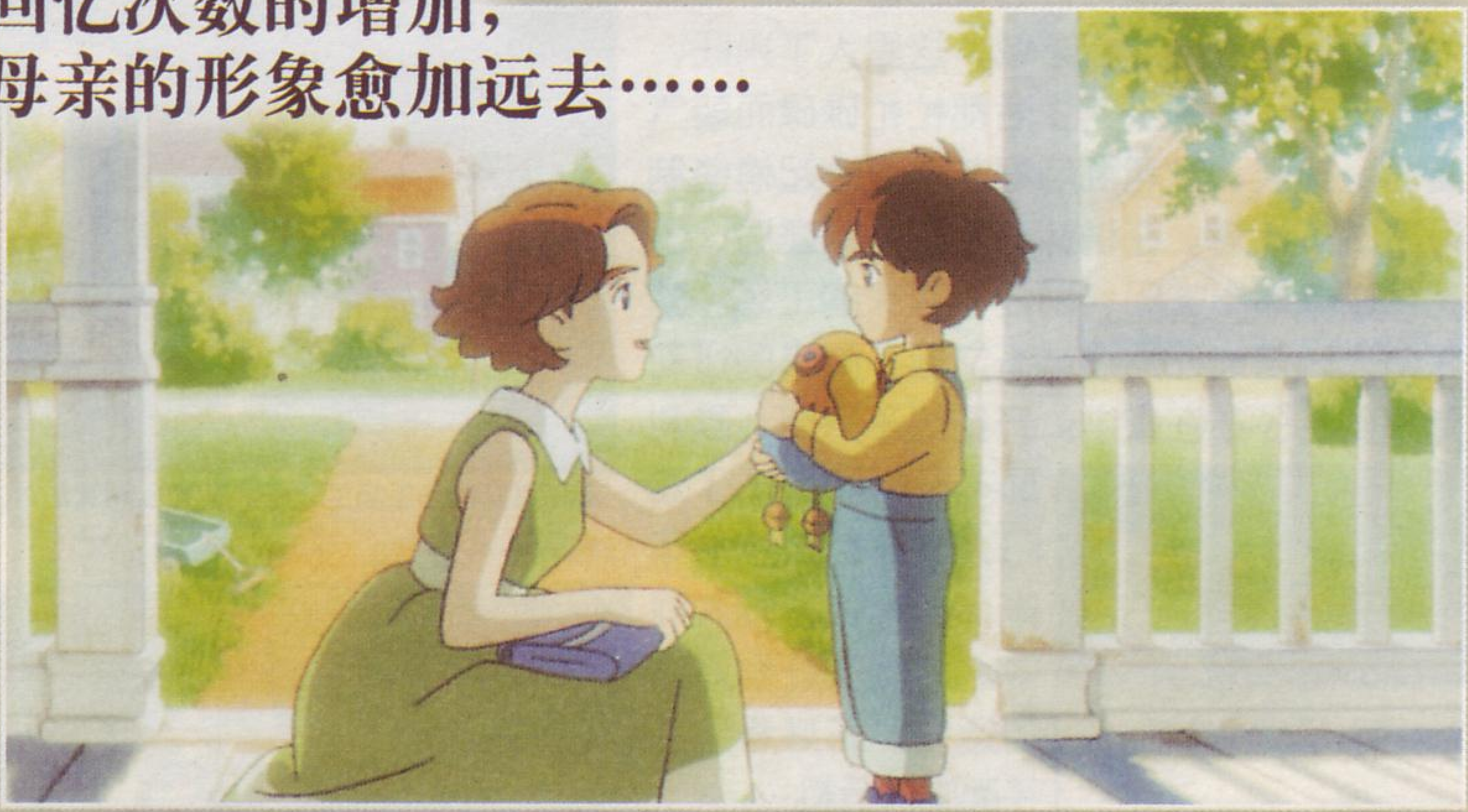

◀将沉重的汽车从工场好不容易推到河边，欧利瓦戴上头盔开始试车。

◀为寻找爱子焦急赶到河边的娅莉，目睹的却是……

## 剧情介绍2 母子离别

溺水的欧利瓦被奋不顾身跳入寒川的母亲救起后，在热心市民的簇拥下终于睁开双眼。然而，就在大家松了口气时，娅莉的身体情况突然发生异常。由于心脏病突然发作，欧利瓦失去了最爱的母亲。这次事件过后，欧利瓦食不下咽，将自己整天关在房间里，脑海中浮现的尽是娅莉温柔的笑容。可是，娅莉的形象在记忆中变得越来越遥远。就在欧利瓦抱着母亲赠送的人偶流泪时，难以相信的光景出现在他的面前。

### 随着回忆次数的增加，母亲的形象愈加远去……



▶欧利瓦的幼年回忆，娅莉将手工人偶递到自己手中。这个人偶在后来化作泪之妖精希兹库，成为欧利瓦前往二之国的引路人。

### 欧利瓦

声优：多部未华子

住在霍特罗伊特的少年，经常思考得入神，但性格上很开朗。

# 剧情介绍3 与希兹库的相遇

欧利瓦的眼泪滴在母亲手缝的人偶上，不可思议的现象发生了——没有生命的人偶居然渐渐开始活动，并开口向他说话了！这个名为希兹库的人偶实际是一个妖精，来自另一个时间轴上的平行世界“二之国”。他一度被暗之魔道士变为人偶，但受到欧利瓦眼泪的洗礼后，希兹库的封印得以解开。为了打倒暗之魔道士，希兹库希望欧利瓦能前往二之国。事实上，现实世界的娅莉与二之国的贤者阿莉西亚共有着灵魂，如果能从暗之魔道士的封印中救出阿莉西亚，说不定母亲娅莉也能复活。虽然只是一丝丝的希望之光，已足以让欧利瓦下定前往二之国的决心。

## 希兹库

**声优：古田新太**

二之国的妖精，被暗之魔道士变成人偶后遣送到现实世界。

◀现实世界以木棒代替魔法杖在广场上画出魔法图形，随后巨大的门扉凭空矗立在眼前。

## 通向奇妙异世界 “二之国”的大门出现！

## 现实世界与二之国

现实世界与二之国的人们均灵魂相连，只不过他们在两个世界中扮演的身分截然不同。

▲魔法书《魔法大师》和魔法杖是前往二之国的必须道具。

蕾拉
牛奶店的大婶
现实世界

卡乌拉
巴巴纳西亚王国女王
二之国

弗兰克
蕾拉饲养的猫
现实世界

喵达尔14世
格罗涅尔国王
二之国

## 剧情介绍4 向着二之国，进发

穿过广场的魔法门便豁然开朗，二之国的广大疆域展现在欧利瓦眼前。穿过北边的森林到达格罗涅尔王国，该国山清水碧，自然条件丰饶。国王喵达尔14世是个整天无所事事的懒猫，但据说它持有能施展魔法的奇杖。由于欧利瓦穿着现实世界的服装，遭到格罗涅尔居民投射过来的奇异目光。更糟糕的是，欧利瓦被王城的守卫以“服装怪异”为由，拒绝放行入内。欧利瓦只得先到福克罗商会购买衣服，换装后重新造访王城。

▲忠实再现概念插画的游戏画面，美丽的景色是本作的一大卖点。

### 不能或缺的魔法

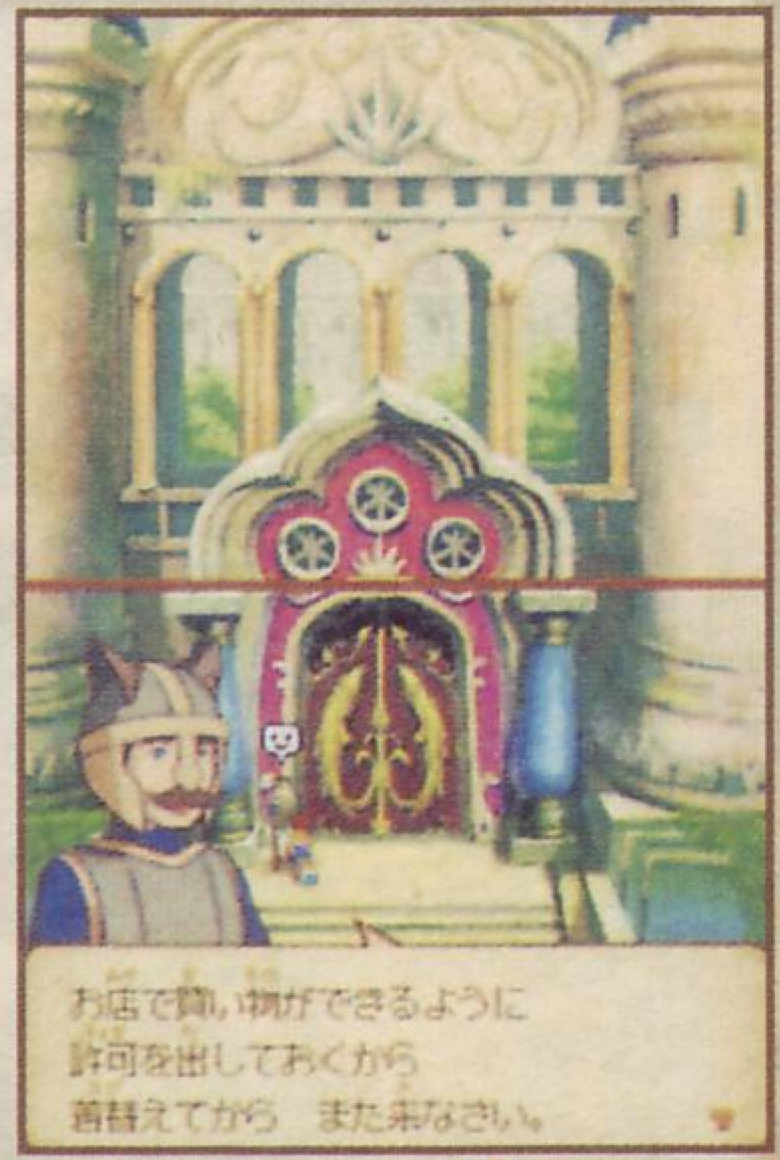
玩家可让触控笔模拟魔法杖，通过在下屏绘制魔法图形来习得魔法。主人公最初修得的魔法能打开通往异世界二之国的大门，除此之外还存在着攻击类、神智苏生类等各种魔法。

大门的另一面是……

# 剧情介绍5 获得魔法杖

入手新服装后，守卫终于给欧利瓦放行。但国王喵达尔14世却因遭遇失窃而雷霆震怒，谁都不理。不接近国王就无能为力的欧利瓦苦恼之余，灵机一动地想到：也许能从现实世界得悉国王的症结。

再次打开魔法门，欧利瓦返回现实世界见到了与国王共有灵魂的弗兰克。原来弗兰克因丢失了心爱的耳挖勺而闹着别扭，在找到耳挖勺并帮弗兰克清扫了一下耳朵后，这只胖猫终于心满意足了。这一举动会给对面的二之国带来什么变化呢？



二之国的服装

◀▲在现实世界必定也存在与喵达尔14世共有灵魂的生物。

▲终于弄清楚了与喵达尔14世共有灵魂的是弗兰克。

# 存在于异世界“二之国”的各种国度

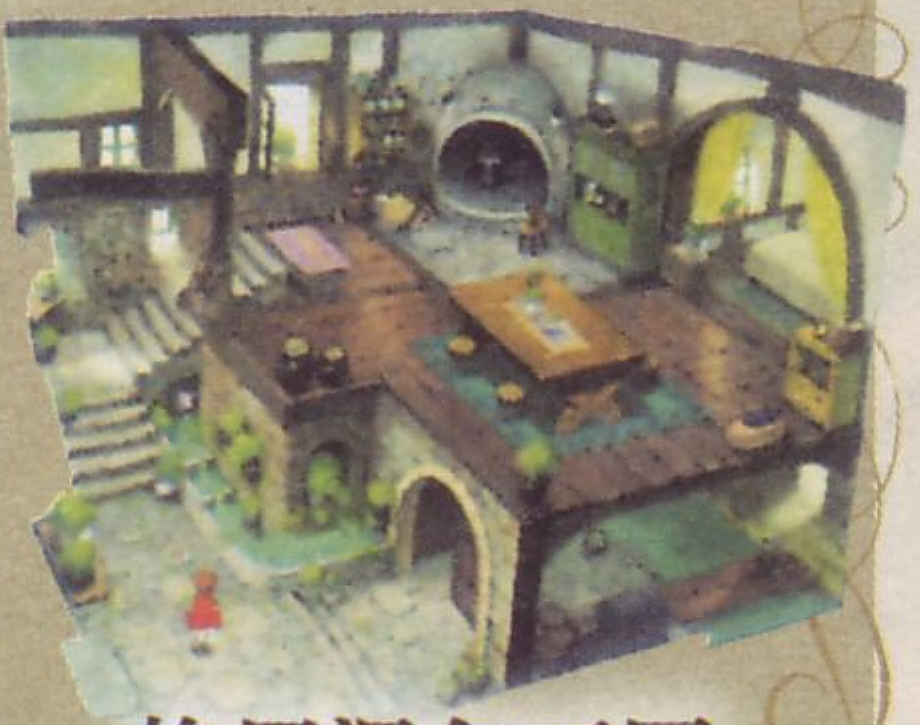
二之国的世界地图情报首次公开！这里国家星罗棋布，个性迥异的人物统治着它们。这次，我们先着重为大家介绍其中的三个重要国家。

## 异世界二之国的世界地图

## 1 格罗涅尔王国

欧利瓦在二之国内最先到达的国家，这里风景秀丽，城市的中央是放置了国王雕像的喷泉广场。慵懒的喵达尔14世统治此处，大臣和仆人们为了伺候国王并维护王国稳定而心力交瘁。

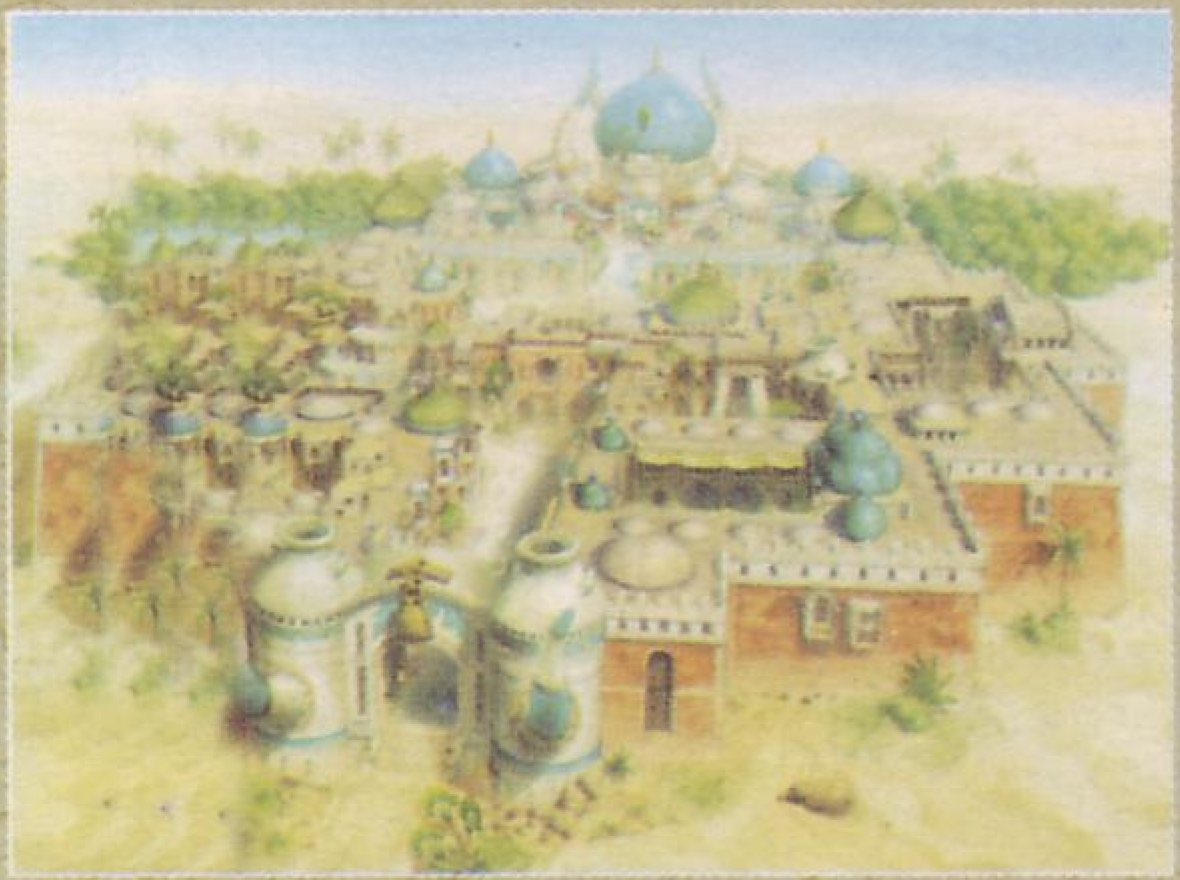
喵达尔14世


格罗涅尔王国的建筑

## 2 巴巴纳西亚王国

坐落在沙漠之中的国度，以水源为中心发展起来的绿洲之上，盛产着名为“巴巴纳”的特产。女王卡乌拉的胃是个填不满的无底洞，暴饮暴食的她体型愈加庞大。再这样吃下去，说不定连身体都会给撑破。

女王卡乌拉

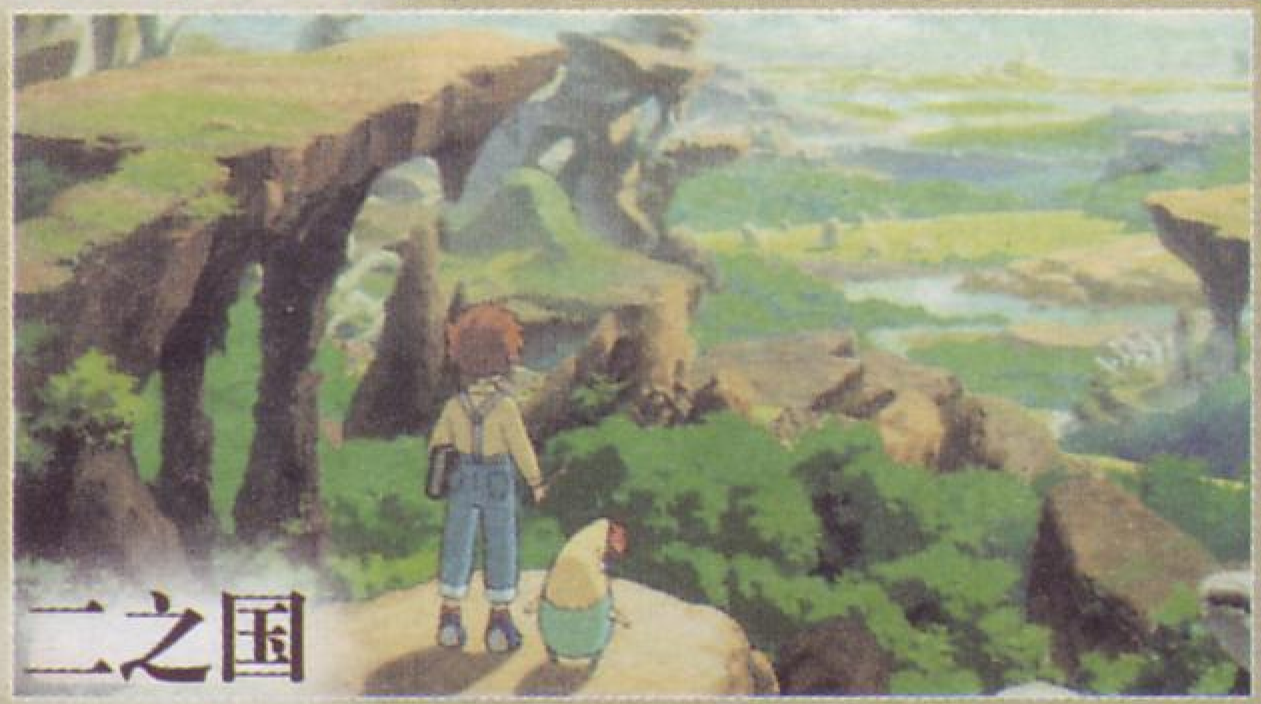


巴巴纳西亚王国的建筑

## 3 伯格帝国

律法严苛的钢铁之国，目前关于该国的情报尚不明了，但显而易见的是，该帝国与前面两个国家呈现出完全不同的严肃风貌。布西登皇帝以1000条律法统治臣民，并将美好的事物说成“丑陋”，对任何美的东西都严加管束。但皇帝那可笑的猪头面具下隐藏的，却是相貌英俊的青年。他究竟为何如此讨厌美丽呢?

现实世界


二之国

▲现实世界以汽车产业发达的霍特罗伊特为舞台，充满美国风情。与此相对的是，二之国世界是由风貌各异的多个国度组成的幻想风格世界。

▶各种各样的怪物生存在二之国内，它们会使用多种特技向欧利瓦发动袭击。

▲用魔法召唤出大门往返于现实世界与二之国。两个世界间的联系是游戏过程中的关键。

布希登皇帝

面具下的真面目

# METAL MAX 3
メタルマックス

颇受玩家期待的《重装机兵3》终于确定了发售日——7月29日。本期前线狙击将为读者带来神秘女角色、“艺术家”职业、迷你小游戏等情报，波奇坦克更是系列首次推出的战斗犬专用战车。期待2个月后发售的游戏，能在卷起一股怀旧风潮的同时，让新玩家也感受到战车的浪漫。

期待度 A

文 LIKY　美编 Juxi

NINTENDO DS

**重装机兵3**
メタルマックス3

| | | | |
|---|---|---|---|
| 角川Games | RPG | 预定2010年7月29日 | 日版 |
| 1～2人 | 容量未定 | 6090日元 | 对应周边未定 |

相关报道 Vol.131 P56/Vol.133 P38

## 本作的概要在此确认！

《重装机兵3》是90年代在FC、SFC上发售的RPG系列的最新作，虽然PS2、NDS上有推出过以《METAL SAGA》为名的作品，但本作才是《METAL MAX》严格意义上的正统续作。主人公将与2名同伴，以及1只战斗犬展开波澜壮阔的冒险。而同伴也有猎人、机械师、战士等6种不同的职业可供选择。

▼同伴中有摔跤手、护士这些全新的职业登场。

## 开发者——官冈宽坦言“波奇坦克”的秘密

从《重装机兵2》开始，玩家就能带着战斗犬波奇冒险了。不过在跟悬赏怪物、BOSS级敌人战斗时，却常常发生“波奇直接就回墓地了”的情况。因此在《重装机兵3》中，决定让波奇也乘上战车。然而波奇是战斗犬，会根据AI而任意行动，无论如何也无法驾驶战车、操纵兵器，因此引入了“配件(アクセサリ)”的概念。波奇坦克便是战斗犬专用的配件，乘坐了波奇坦克的话，波奇也会像战车一样坚固……应该会吧。

## 搭乘了战斗犬专用乘坐物后，爱犬的能力将大幅提升

《重装机兵》系列的老朋友——爱犬波奇在2代中便开始出场，之前它都是在身体上绑着武器参加战斗，而本作中终于有战斗犬专用的乘坐物登场了。本次要介绍的就是波奇坦克(ポチタンク)，波奇乘上后可以减轻受到的伤害。除此以外应该还会有其他的战斗犬专用乘坐物。

# 在荒野的战场上

## 谜之美少女珂拉(コーラ)与主人公私奔？

出现在主人公面前的谜之美少女——珂拉。被迫接受政治婚姻、打扮成新娘姿态的她，突然强迫主人公带她逃走。而在相遇时，她也向华金(ホアキン)提出了相同的要求。珂拉的目的到底是什么呢？

▼女战士安吉(アンジー)，她与珂拉有什么关系吗？

新娘装扮的珂拉将被带到哪儿去？

## 艺术家做出的特殊炮弹！

作为同伴职业之一的艺术家。追求艺术而展开旅行的他们，拥有做出特殊炮弹的特技——“炮弹艺术”。虽然是给炮弹附加各式各样效果的便利特技，但为了做出炮弹，必须先取得决定特殊炮弹的材料才行。

**做出充满艺术性的炮弹**

▲特殊炮弹的列表中，赫然有实用的“铁弹”。不知道初代上大放异彩的烟幕弹和钢弹在本作中是否会出现。

**利用冻住敌人的特殊炮弹，一口气发动进攻！**

◀包含在炮弹中的冷冻气体，能将敌方全体冰冻起来。

**匆匆忙忙做成中**

◀▲伴随着可爱的动画，“冷冻弹”就在女性艺术家的手中完成了

## 与过去的灾厄作战，残留着战争创伤的场所

主人公在冒险途中造访的一处场所——“巨型加农炮（グレートキャノン）”。传说中的“大破坏”将都市文明尽皆摧毁，沙漠化让地球陷入了严重的环境污染之中，巨型加农炮就是那个时代的产物。本是用于抵御诺亚（ノア）军团的巨型炮设施，如今只剩断壁残垣，但从残留的痕迹中仍能感受到昔日那惨烈的激战。诺亚本是为守护人类文明与地球环境而制造出来的超级电脑，然而大破坏的发生据说与其有关？

▶坐落在巨大的岩山顶上的巨型加农炮，其残留的炮台姿态仍清晰可见。

▶巨型加农炮前，机械师与护士争吵了起来？

### 活用上下双屏的 迷你游戏登场

冒险中路过的“德斯贝伽斯”村，可以进行有趣的迷你游戏。迷你游戏的名字，是从前作中颇受好评的“战车砰砰”进化而来的“战车汪汪”。“战车砰砰”是从2代开始引入的射击类迷你小游戏，不知道初代就有的小游戏“青蛙大作战”会不会也在本作中登场。

**将漂浮在空中的气球通通击破！**

◀不单能玩小游戏，还能赚些零花钱呢！

# TALES OF PHANTASIA なりきりダンジョンX

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン クロス

文 白菜 美编 Juxi

期待度 A

PLAYSTATION PORTABLE

| 幻想传说 换装迷宫X | | | |
|---|---|---|---|
| テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX | | | |
| NBGI | RPG | 预定2010年 | 日版 |
| 1人 | 售价未定 | 无对应周边 | |

相关报道 Vol.132 P14/Vol.133 P22

本辑“前线狙击”将为玩家带来劲爆的新闻！全新的原创女性角色将会在本作中登场。主人公也将有更多的职业衣装亮相。看到这里，大家的期待度又再次提升了吧？

## 《换装迷宫X》中原创女性角色以及她所追赶的魔王达奥斯登场亮相！

『如果这个世上存在能被称之为邪恶的东西，那就是人的心。』

### 达奥斯

声优：森川智之

### 寻找着魔王达奥斯的神秘女性将成为同伴？

被称为魔王的达奥斯，在《幻想传说》的故事中是想要毁灭全人类，与主人公克雷斯敌对之人。而在激烈的战斗之后被打倒的达奥斯，为何会于100年后的《换装迷宫X》中登场？另外还有寻找着达奥斯的神秘女性“隆德莉奈”登场，使用双剑，华丽飞舞在空中作战的她，会成为迪奥他们的好帮手哦。达奥斯复活的原因，以及隆德莉奈追寻着他的目的究竟是什么呢？

『如何？愿意跟我合作的话，还是可以助你一臂之力的哦？』

### 隆德莉奈

声优：喜多村英梨

### 隆德莉奈也会在《幻想传说》中登场哦！

### 请关注她跨越时间与大家展开的联系

▲隆德莉奈与克雷斯的对话情节。克雷斯称呼她为“罗蒂”，他们究竟是怎样相识的呢？

### 魔王的目标是迪奥与梅尔？与新的同伴一起打开生路吧！

▲使用某种力量穿梭于时空之中，追寻着达奥斯的隆德莉奈。虽然有着开朗向上的性格，但内心似乎也隐藏着各种忧郁。

# 从未见过的同伴与战斗系统

## 本作的概要一览

本作是将高人气RPG“《传说》系列”的原点《幻想传说》与其续作《幻想传说　换装迷宫X》同时收录的一款作品。《换装迷宫X》讲述的是拥有奇妙能力的双胞胎主人公迪奥与梅尔，与监护人妖精艾特斯一起展开救助之旅，四处帮助有困难的人的冒险故事。

◀▲以全程语音表现同伴之间闲谈的Face chat（表情聊天）系统当然也有收录。所有图像都是全新绘制的。

## 选择主人公的衣装 在战斗中保证优势

身为换装士的迪奥与梅尔，能够换穿80种以上的职业衣装，借此来使用该职业特有的能力。在如同ACT般激烈的战斗中，合理选择衣装是保证胜利的关键。接下来要介绍最新的4种职业衣装。

▲身穿“重战士”衣装的迪奥，灵巧地挥舞着巨大的斧头！衣装将会随着故事进展而逐渐入手，一旦换装各项能力数值也会产生变化。

### 重战士

身着野性的服饰，不断使用豪快的攻击。巨大的敌人也会被轻易击飞！

### 魔剑士

将魔力注入剑中，能够发挥出“剑士”职业以上的攻击力。外表与“骑士”非常相似，有什么关联吗?

### 盗贼

人如其名，从敌人身上夺取钱财与道具的职业。逃走速度也很快。

### 贤者

与“魔法少女”一样乘着扫帚四处飞行。除去攻击法术外还能使用回复法术的职业。随机应变的表现应该值得期待。

## 库鲁鲁会变身成同伴一起战斗！

这是与主人公一行一起旅行的奇妙生物“库鲁鲁”。随着故事的发展，它将会得到“连锁同伴”的能力，在战斗中会变身成为玩家正在操作的一模一样的角色，配合玩家的行动攻击敌人。经常会做出夹击或是维持连击等等给玩家带来不少方便的行为呢。

◀变身后的库鲁鲁紧随着主人公展开攻击！

# 伊苏VS.空之轨迹 抉择·传说

ALTERNATIVE SAGA

イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

PLAYSTATION PORTABLE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 伊苏VS.空之轨迹 抉择·传说 | | | |
| イースVS.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ | | | |
| Falcom | FTG | 预定2010年7月29日 | 日版 |
| 1～4人 | 6090日元 | 对应周边未定 | |
| 相关报道 | Vol.120 P92/Vol.131 P42 | | |

期待度 A

日本知名RPG厂商Falcom旗下两大RPG系列梦幻联袂，本作自公布以来就被两大系列的FANS关注，而这次奇迹的合体再过两个月就要展示成品了。本辑我们将继续为大家公布本作中新登场的角色和战斗系统的详细情报，逼近纷扰的乱斗世界。

文 胧月 美编 澄香

## 新角色陆续公布，系统愈加明确化！

和大部分乱斗类游戏相同，本作拥有简单的操作和爽快的高速战斗。和上一回的“前线”一样，这次依然会公布大量新角色。除3名战斗角色、7名援护角色外，角色的成长系统也已经明朗化。

## 切斯塔·斯托德特

**声优：伊藤健太郎**

from《伊苏 菲尔盖纳之誓约》

菲尔盖纳地区领主马克盖亚麾下的白骑士，二刀流的达人。本作中他保持了速度上的优势，能使用二刀流和投刃攻击，能同时应付近、远两种距离的战斗。原作中，切斯塔是主人公艾蕾娜的哥哥、多奇的死党，在主人公亚特鲁到访菲尔盖纳的一年前便行迹不明。

### 爽快的动作战斗

▲本作的必杀技只按一个键便可使出，操作简单无比。

### 剧情全程语音

▲两个作品的角色跨越门户，在异世界的舞台上共同出演。

▲EXTRA技能是将注满斗气的剑刺入地面，引起爆炸。

### 亚特鲁最大的对手！

◀也许是对王族抱有某些想法，切斯塔对待王族出身的克罗赛态度相当冷淡。

## 高傲好胜的公主大人！

▲本作的剧情里也能看到艾夏傲气的一面。

▶从远处用飞矢将敌人玩弄于股掌之上。

# 再现战士们的因缘之地——谜之异世界“扎纳都”

曾被称为桃源乡的“扎纳都”是本作的冒险舞台，这块浪漫而凶险的大陆遭受过不老不死的龙王、魔王加尔西斯的数度袭击，变为飘荡在世界狭缝间的不毛之地。或许是受到魔王的影响，世界尚处于极度不安定的状态，在各地的勇者到访扎纳都后，与他们各自相关的场地也出现于此……

### 阿尔达格公宫

from《伊苏7》

▲坐拥喷泉广场的公宫，中央的喷泉似乎会变成战斗中的干扰陷阱。

### 巴雷斯坦因城

from《伊苏 菲尔盖纳之誓约》

▲巴雷斯坦因城的谒见之间，这是个地形相对简单的大场地，似乎会变成主战场。

## 艾夏

**声优：三上枝织**

from《伊苏7》

亚夫洛卡大陆北岸阿尔达格公国的公主，虽然性格上颇为争强，但天性率直，能一视同仁地待人接物。她的武器是弓箭，能从远距离发射破绽极小的连续射击。原作中的艾夏从王宫中逃出后邂逅了亚特鲁，隐瞒自己的身分加入了主人公一行。在经历了五大龙的冒险后着手于王国复兴的任务。

### 格兰赛尔城

from《英雄传说 空之轨迹》

◀充满了高低差的地形，居高临下战斗似乎会比较有利。

## 扎纳都的“理”

为了对抗无限复活的魔王，扎纳都的导师们曾召唤其他世界的战士们前来助阵。时间流逝，不知从何时开始，“打倒魔王”的强烈意志就深深扎根于人们的脑海之中，成为世界的理念。所以，即使扎纳都已经变成不毛之地，但每当魔王复活时，战士们就会再次被冥冥中的力量集结在一起。

◀从《SC》开始追加的“S Craft”是本作中的EXTRA技能。

## 艾斯特尔的竞争对手

▲艾斯特尔竟对克罗塞抱着强烈的嫉妒！3人的关系会发生变化吗？

# 克罗赛·琳

## 角色育成

角色通过武具提高能力，这是本作目前已经明确部分的育成要素。角色的武器和防具不但能从数值上予以强化，还可任由玩家为其附上技能，这样就能做出完全符合自己战斗要求的角色了。此外，游戏还导入升级系统，玩家能像玩A · RPG一样培养角色，即使是不擅长动作游戏的人也可放心游戏。

▶显示角色的状态画面，左上角标签内的“サポート”表示支援角色。

### 重要状态解说

| | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 角色的等级，既然有经验值表示，那么战斗后也可能会发生升级。 | 防具 | 强敌出现时，只要强化防具就能尽可能地减小己方伤害。 |
| 武器 | 每个角色擅使的兵刃都各不相同，且每一大类都包含数量丰富的武器，就连传说武器也有登场的可能性。 | 饰品 | 饰品会给角色带来各种辅助效果，图中的“AP6”字样是否代表跟特殊攻击有关呢？ |

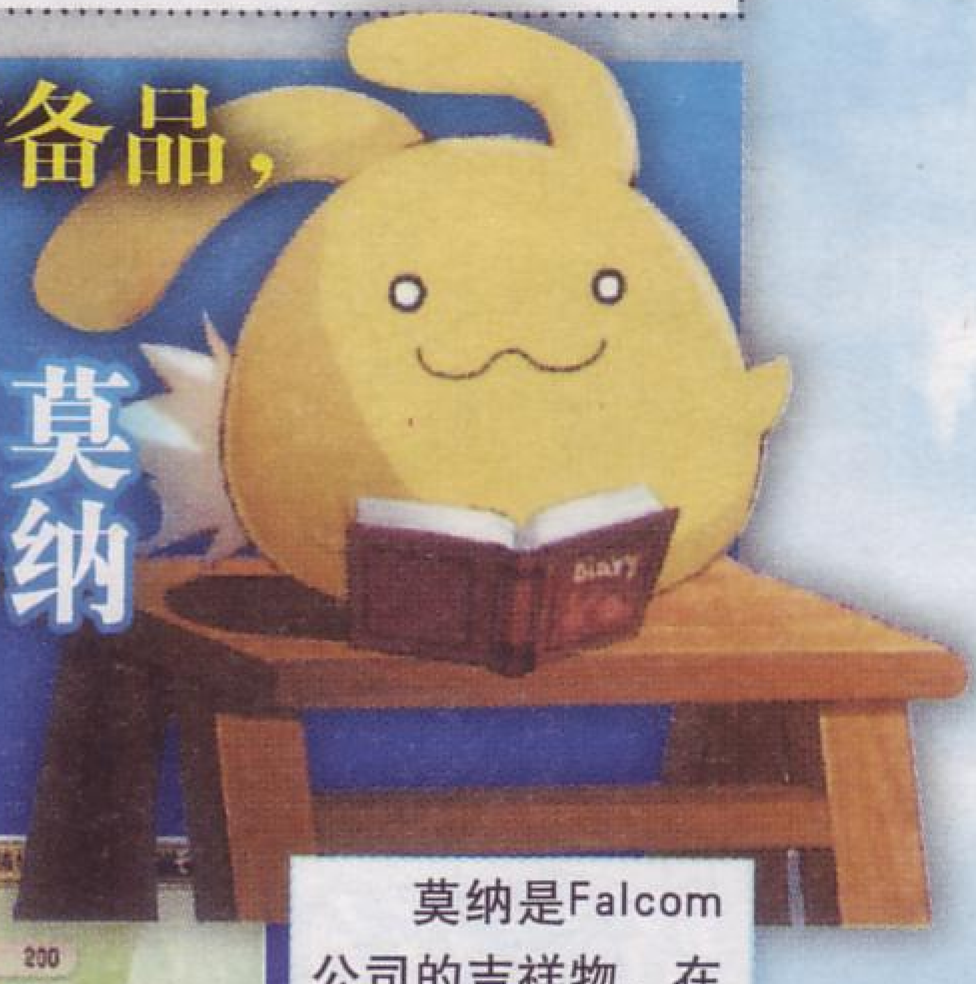
**声优：皆口裕子**

**from《英雄传说 空之轨迹》**

利贝尔王国的王太女，本名为克罗蒂亚·冯·奥塞雷斯。在名门杰尼斯王立学园上学时邂逅了艾斯特尔一行。她使用西洋剑展开暴雨般的突刺攻击，战斗技巧相当丰富。原作中，克罗塞因为孤儿院事件加入了冒险队伍，并对约书亚抱有爱慕之心。当得知约书亚的意中人是艾斯特尔时，她忍痛占到旁观者的角度，衷心祝福着二人。

## 在商店购买技能和装备品，强化角色吧！

战斗胜利后可获得莫纳点数，该点数在游戏中相当于金钱，可在商店里换取装备、购买技能。对既有技能消耗莫纳点数强化，能使其性能节节攀升。



莫纳

▶虽然官方未曾写明，但从图片上看，包括装备在内的各种非消耗品都在可强化之列。

莫纳是Falcom公司的吉祥物，在变为废墟的扎纳都辛勤工作，就为了能购买礼物送给心爱的女友。

# 支援角色

## 支援的效果使战斗局势大幅倒向我方！

支援角色能为玩家各种辅助效果（如提升攻击力），把他们像装备一样设置到角色身上，就可以随时呼出，这里将再次公布7名支援角色。

◀呼出支援角色时会闪过特写画面，同时发动支援效果。

**西格鲁恩**
from《伊苏7》
阿尔达格军队某龙骑士团的百龙长，担任艾夏的护卫工作，在阿尔达格动乱之际曾协助过亚特鲁。支援效果为在一段时间内提升EXTRA的获得量。

**菲娜&蕾雅**
from《伊苏Ⅰ&Ⅱ 编年史》
与6名神官共同统治古代伊苏王国的双子女神，将亚特鲁引导向天空的伊苏。她们的支援效果是回复角色的EXTRA槽。

**雪拉扎德·哈维**
from《英雄传说 空之轨迹》
外号“银闪”的女性游击手，像姐姐一样关心着艾斯特尔和约书亚。她的支援效果可令玩家角色的速度在一段时间内提升。

**达鲁克·法科特**
from《伊苏Ⅰ&Ⅱ 编年史》
伊苏六神官之一法科特家族子孙，在双亲被暴徒杀害后消失踪迹。支援效果为反射角色受到的伤害。

**皮皮萝&波库鲁**
from《双星物语》
天才魔法少女皮皮萝和崇拜英雄的波库鲁，支援效果为让场地中在一定时间内随机掉落道具。

### 随时随地让玩家重温感动的收集模式！

令Falcom迷感动的收集模式，收录了100首Falcom作品的曲目以及游戏的秘藏动画、PSP壁纸。

▲收录曲目均为从历代游戏中精挑细选出的名曲。

# 足球边境国际赛7月1日正式开幕！

文 胧月 美编 玻璃球

在第一轮战胜澳大利亚、第二轮打败卡塔尔后，日本代表队终于挺进了亚洲预选的决赛。决赛的对手韩国队是迄今为止未曾遇到过的最大强敌！

## 横亘在“雷电日本”面前的最大危机

# イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク/ボンバー

KICK OFF!!

期待度 A

NINTENDO DS

| 雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破 | | | |
|---|---|---|---|
| イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク·ボンバー | | | |
| Level-5 | RPG | 预定2010年7月1日 | 日版 |
| 1~4人 | 4Gb | 4980日元 | 对应周边未定 |
| 相关报道 | Vol.130 P28/Vol.133 P32 | | |

随着发售日的确定，本作的受期待程度越来越高。这次情报将详细介绍“雷电日本”在亚洲遭遇的最大劲敌——韩国队。Level-5的日野晃博社长也就媒体提问发表了大篇幅的访谈内容，故事的核心愈加明朗化。

# 日野社长 畅谈亚洲预选的激烈展开

## “配合世界杯的举办而努力冲刺中”

日野晃博 Level-5代表取缔役社长，统括“《雷电十一人》系列”的所有游戏、动画作品，是本作的企划、出品人兼剧本作者。

——前些天的新作发表会会场上宣布了本作的发售日，引起了大家强烈的反响。

**日野晃博（以下简称“日野”）：** 其实第一报就已经说了游戏的发售时间是“2010年夏”，所以应该不会引起那么大的惊诧才对……难道是玩家不相信我们，做好跳票的打算了吗？（笑）

——7月1日恰逢是世界杯举办的时候呢。

**日野：** 这是今年内足球运动最火爆的时期，为了能赶上档期，全体开发人员都在全力冲刺。

——7月1日应该正是世界杯决赛圈的第一战。

**日野：** 所谓“来得早不如来得巧”。实际上，我们还在计划制作一些与动画版的秘密联动要素。

——说到动画，《2》是在动画播到豪炎寺归来时发售的。《3》也会赶上类似的好时机吗？

**日野：** 计划是这样的。同期播出的动画是游戏的壮大预告片，如果玩了游戏便可尽快得知结果。

——我想象应该是动画演到亚洲预选结束时发售《3》吧？

**日野：** 好敏锐的嗅觉啊（笑）。只不过世界大会更为漫长，游戏中暂不明了的故事正是动画版的乐趣所在。

## 双版本各自的独占角色加入队伍！

《火花》和《爆破》的登场角色并非完全相同，把这些独占角色收入队伍，用不同的球员组建球队，体验变换战略的乐趣。

## 《火花》与《爆破》的区别

——本作双版本《火花》和《爆破》的名字由来是？

**日野：** 我在跟音乐负责人交换意见时，从动画版的结尾曲中看到了“火花”一词。正好我当时还为了《3》的双版本标题烦恼着，一眼就相中了这个词了。

——结尾曲《雄叫びボーイ WAO！》的歌词里确实有“火花”一词。

**日野：** 接下来我就思考能与“火花”一词对等的印象词汇。如果说“火花=电力”，那么相对的就是“爆破”了吧。

——《火花》与《爆破》区别在哪里？

**日野：** 角色。从这个意义上可以说，两个版本的剧本也是不一样的。各版本分别会有什么角色参战，能让游戏更值得玩味呢？请玩家们期待吧（笑）。

——两个版本还有其他不同吗？

**日野：** 登场角色、技能还有必杀战术都有可能不同，两个版本都有各自的专属要素。

——双版本联动的话就能交换这些专属要素了吧？

**日野：** 比方说“谜之球队”什么的……

——真有这么一说吗？

**日野：** 《2》的两个版本通信会出现新球队，《3》的话则未可知了（笑）。

——说到球队，两个版本都有各自的独占球队呢。

**日野：** 这两个队伍的地位大约与《2》中的“日珥队”、“钻石尘埃队”差不多。《火花》版中是“天空使徒”，《爆破》版中是“魔界军团Z”。

——这两个队伍的名字似乎都跟剧情有着莫大的关联。

**日野：** 你有这种感觉吗？（笑）现在我们正着手锤炼这部分内容，暂时保密。当然，和以往作品一样，《3》的故事不只是青春，也会有恐怖的恶势力存在。

——《3》的PV里似乎已经能看到一闪而过的恶势力了。

**日野：** 尽管只有两人，但会场的反应很激烈。恶势力是既定要素，而《雷电十一人》本身就是各种既定观念的统合体。

# 迎接亚洲预选最终决战，谜之特训开始！

## 雷电日本的监督 久远道也

击败来自海外的两个强队后，“雷电日本”终于挺进足球边境国际赛（简称“FFI”）亚洲预选的决赛，形势一片大好。但球队的久远教练却发出“照现在的实力尚无法走出亚洲”的消极话语，接下来的对手真的如此可怕吗？

久远教练制订出针对韩国队一战的魔鬼训练

◀久远道也总是在经过周密计算后才确立作战方针，所以“照现在的实力尚无法走出亚洲”一句应该并非危言耸听。

久远道也的执教方法以“诡奇”著称，这次他让所有队员都在泥地上练习，此举的真正用意为何？

▲尽管条件很艰苦，乐天派的纲海却似乎很享受这样的练习。

◀特意让球员们到泥地上练习，这是为了预防决赛时的天气发生异常吗？

## 虎丸和飞鹰的魅力降生

——发表会的PV里出现菲迪奥时，欢呼声真是惊人啊。

**日野：**怎么会这样呢？因为半田君的配音吗？

——还有其他引起反应的角色吗？

**日野：**虎丸的人气有所上升，他是最容易让孩子们产生代入感的角色。与一群年长的球员打成一片，是个努力向上的小学生。

——通过动画得知虎丸的秘密后我被SHOCK到了。

**日野：**这是在写剧本时的灵机一动（笑）。

——大发明啊。

**日野：**是的。画过这么多角色，也该向定型的手法挑战，保持独创性和新鲜感了。长野拓造的对我说，这一群容姿都堪比吹雪君的帅哥堆里已经不再需要新的美型角色了。要让新角色脱离“潇洒”路线，虎丸和飞鹰都是在这个理念下诞生的。

——原来如此。

**日野：**虎丸虽是个天才球员但却被心理所束缚，实际上是个小学生。飞鹰则参照昭和时期的不良少年设计，有众多“小弟”相随，这是其不为人知的一面。

——两人都富有冲击力呢。

**日野：**看到大家的反响后，我觉得这次的新角色设计得很成功。

▲虎丸是球队中惟一的小学生，展示出非凡实力的他博得了不凡人气。

# 死斗中诞生的新必杀技！

**DF**
**纲海条介的新必杀技**

雷电日本在FFI亚洲预选赛上经历了各种艰险，在激烈的战斗中，选手们会逐渐领悟出新的必杀技。下面就来看看纲海、绿川和风丸这三名球员的必杀技吧。

▲在惊涛骇浪中宛如冲浪般地驾驭着足球并射出强力一脚，与纲海的风格极为符合。

**MF**
**绿川隆治的新必杀技**

▲以奔跑时的旋风吹飞对方的防御球员，直接突破到禁区！

▼强力到能在宇宙空间中打开大门的劲射，连场地也遭到了极大破坏！

**MF/DF**
**风丸一郎太的新必杀技**

## 围绕不动明王展开的火热剧情

——《3》里会讲述各选手的成长过程和秘闻吗？

**日野：**是的，只不过故事从整体上可能与《1》比较接近，即从各种比赛中发掘新角色。

——不动目前在雷电日本中拥有独特地位，他的身上也会产生些变化吗？

**日野：**当然有。不动的剧情非常劲爆，关于他，大家可以关注雷电日本与韩国队的一战。

——据说游戏的导演藤井毅宏先生也非常中意这个角色。

**日野：**不动在开发组内相当有人气。我曾一度将这个角色剔除出雷电日本，但有员工强烈希望不动君能够加入，于是我就在《3》的剧情构思里加入了不动的剧情。在发表会上看到来宾的反应后，觉得加进这个角色实在是太对了（笑）。

▶在雷电日本中构筑起自己独特地位的不动，在PV初次公开时就引来响亮的声援。

▲飞鹰手下之一的鸦似乎在策划着什么恶事。

除了球队训练外，飞鹰还与响木进行着秘密特训。企图陷害飞鹰的鸦在此登场，他会在决赛前对飞鹰百般阻挠。

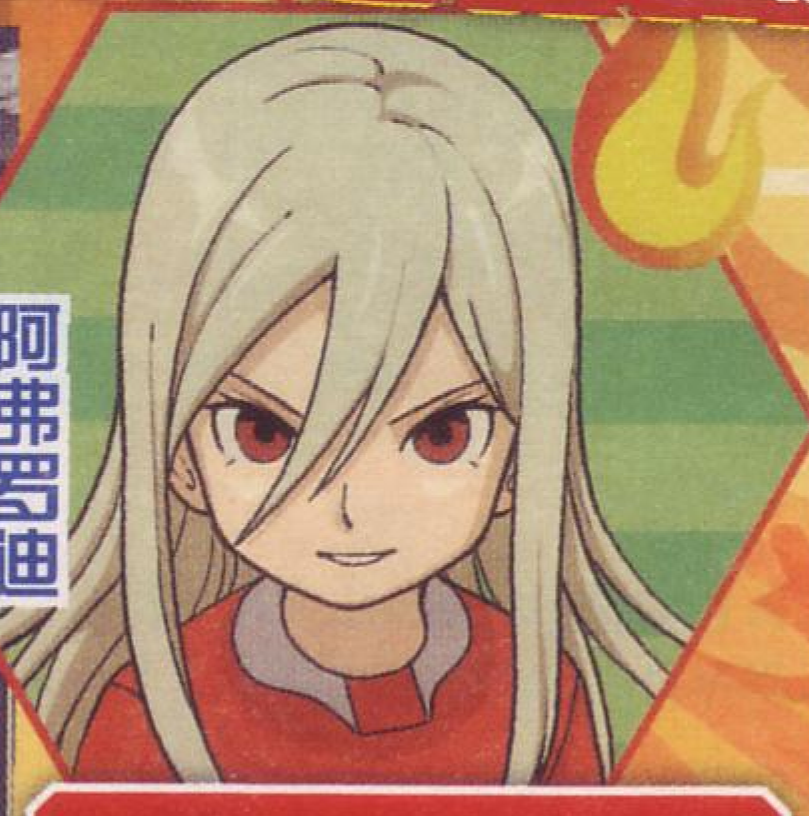
## 飞鹰的周围潜伏着可疑气息……

▲飞鹰对待圆堂守极不友好，这也是球队中的隐患之一。

# 站在“雷电日本”面前的是韩国“火龙”！

FFI亚洲预选决赛对手是韩国名为“火龙”的队伍，一路过关斩将的他们必定也不容小觑，各球员仅从外表上就能看出绝不是好招惹的主。

▶韩国的代表选手中居然有阿弗罗迪！



**阿弗罗迪**
**（日本名：亚风炉照美）**

原世宇子中的队长，在《2》中曾协助雷门中学与埃利亚学园战斗。

▼冷酷的言语中透着自信。

## 曾经的强敌再次现身！

“火龙”的成员中有三人已经是老面孔了，他们都与“雷门十一人”战斗过，并一时成为我方的同伴。这次他们再次站到了我方的对立面，实力无法预计。

原埃利亚学园“钻石尘埃队”的队长，能够操纵冰的力量，使用名为“北方冲击”的技能。

**卡泽尔**
**（日本名：凉野风介）**

**邦**
**（日本名：南云晴矢）**

原埃利亚学园“日珥队”的队长，能使用火焰的力量，拥有技能“原子闪耀”。

## 除阿弗罗迪外还有其他强力球员!

——韩国代表队看上去非常强啊。

日野：阿弗罗迪、卡泽尔和邦这三个前锋虽然很强，但韩国队的天才战略家崔强洙才是核心中的核心。他完美地调遣着三人，如同制作游戏一样掌握着比赛。

——阿弗罗迪等人都是真名登场呢。

日野：是的。阿弗罗迪所属的世宇子中学校的不少球员都有极具冲击力的名字，比如守门员叫步星吞一（笑）。

——给阿弗罗迪、卡泽尔和邦取日本名的是哪位？

日野：这三人的名字是我取的。基本上游戏里的主要角色都由我命名，这些名字大部分在角色第一次登场时就想好了，不过德萨姆是在《3》里才首次拥有日本名“砂木沼治”。

▶角色们各自都拥有丰富的必杀技。

## 韩国本土队员!

崔强洙

蔡正洙

洪斗润

金云勇

韩国队是以崔强洙为中心，切实分析对手的动作和战术并予以针对性战术的强队，一味的猛攻根本无法击垮他们。

▲张手引起的爆炸能化解所有的射门。

## 昔日的同伴是今日的对手

——真没料到韩国代表队里竟会出现阿弗罗迪、卡泽尔和邦，太令人吃惊了。

**日野：**他们效力于韩国队的原因目前还不能说，否则就剧透了。在一个一个为雷电日本设计新的对手时，有员工就提出“总是与全新的队伍战斗真的很好吗？”在接受了这个意见后，我觉得让过去的人气角色作为对手出现也颇为有趣。

——于是就让阿弗罗迪等人再度登场了。

**日野：**是的，而且这三个人出现在故事至关重要的对韩国队的亚洲决赛上。

——对韩国一战的确是亚洲预选的高潮部分。

**日野：**韩国战会成为迄今最激动人心的故事，剧情设定极为考究。我写的《3》的剧本有100页以上，也像以往作品一样分为第一章、第二章……如果普通的一章大约占10页左右的篇幅，那韩国战的容量就有其两倍。这一战的中间会发生各种插曲。

——比如说哪些？

**日野：**会有主人公圆堂守的剧情。把圆堂守在比赛期间提出来讲，好像这还是第一次。

——说起来确实还没有以圆堂守为焦点的故事啊。

**日野：**对吧？圆堂守一直都扮演着帮助别人的角色。韩国战则不同，这次圆堂守会抱着自身的困惑投入其中，成为比赛真正的主角。

——圆堂守的秘密也会就此明了吗？

**日野：**是的。圆堂守会在“那样”以后变成“这样”，最后再成为“那样”……这么说明大概谁都听不懂吧（笑）。作为特别提示我告诉大家，等待圆堂守的是前所未有的难关。

——韩国战真是摄人心魄啊！

**日野：**动画版的韩国战也是空前的四周连播，纵观全系列亦是最激动人心的一战。当然，玩家在游戏中也能深入挖掘其精髓，请一定要期待本作！

## 韩国战之后迎来的剧情是……

### 豪炎寺离队？

### 豪炎寺修也的父亲

豪炎寺胜也

▲身为医生的胜也希望儿子子承父业，由此他对让修也“误入歧途”的足球抱有强烈不满。

▲在进入决赛圈前就打算离队的豪炎寺，有没有办法挽留住他？

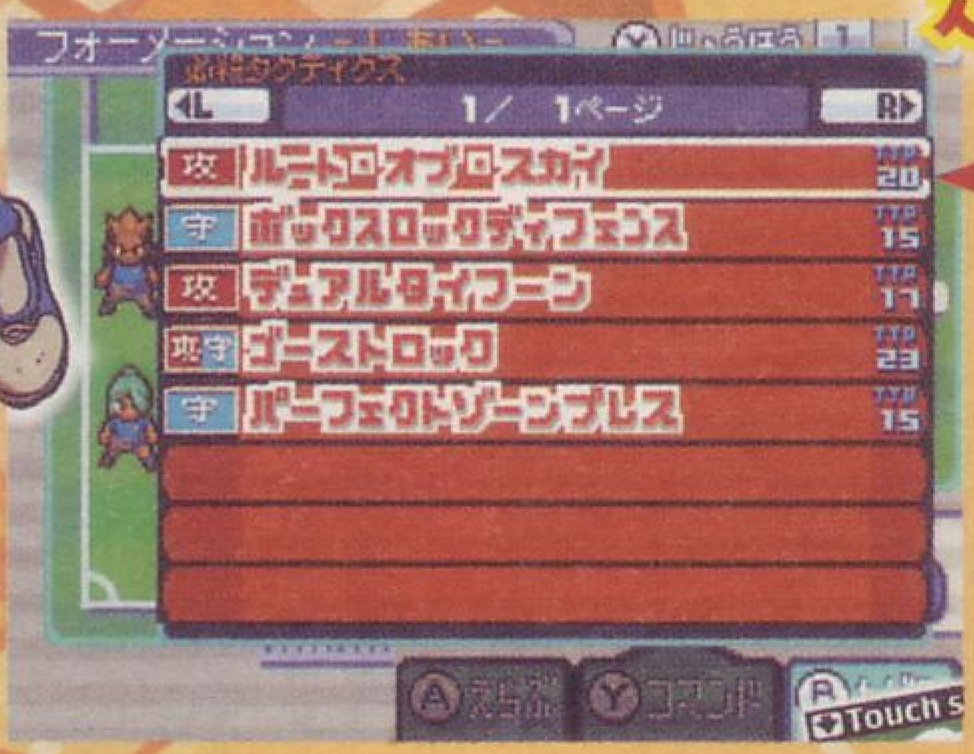
在与韩国队比赛前，豪炎寺与虎丸共同练习连携技巧“猛虎暴风”。然而他的父亲豪炎寺胜也却对此持反对态度，希望修也放弃足球，留学后从事医生工作。被父亲劝说后，豪炎寺已经做好了韩国战后就去留学的决定……

# 必杀战术

"必杀战术"是与阵型相关的新系统，能够像必杀技一样在比赛时发动。不过其作用不是单独强化某一球员，而是让全队一同将比赛朝着有利的方向推进。该系统的引入让玩家的战斗方式更加多样化。

## 集结众人之力，衍生出新的战略

▼在比赛中点击触摸屏上的"T"按钮便可显示出目前习得所有必杀战术。

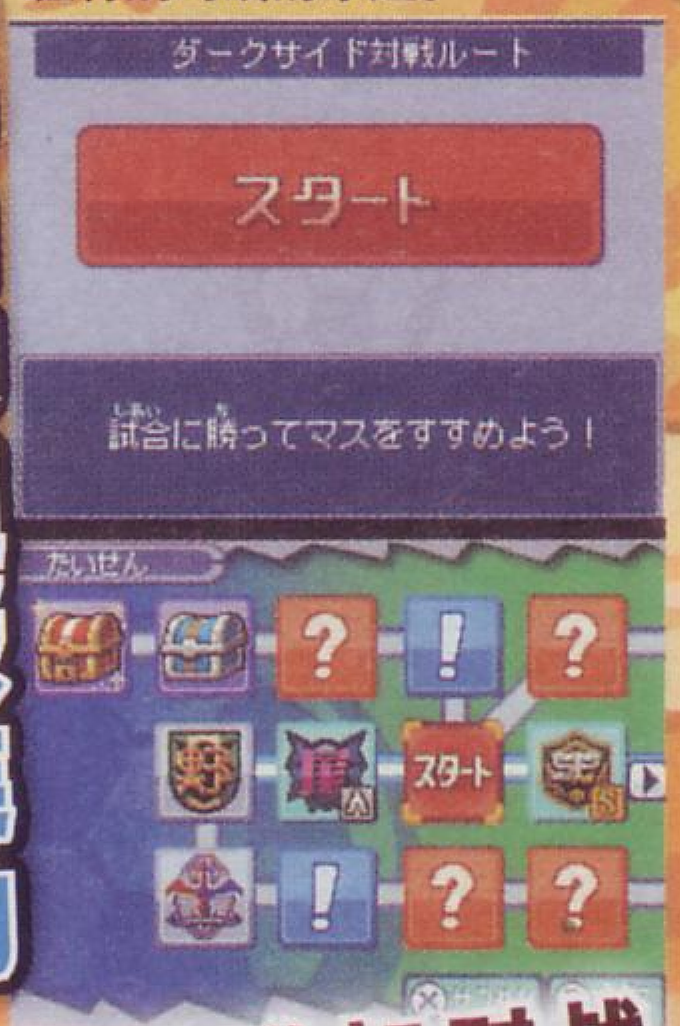



## 系列首创的TTP是什么？

各位在每个必杀战术的名字横排可看到"TTP"3个字母。这与个人必杀技需要消耗的TP对应，是队伍的TP（Team TP）。

## 2与3的超级连动

▼如果玩家有《2》还可以体验特别对战的乐趣。




## 通关后增加对战球队！

◀满足一定条件后出现对战路线，获得球队的功能券。

利用"2→3奖励发掘"模式可获得让特定角色现身的功能券，有了这个就能与更多球队一较高下了。

## 点击选择想要使用的必杀战术

▶根据球场局面，选择恰当的必杀战术吧。

## 团队合作的必杀战术发动了！

# 必杀战术让比赛更耐人寻味！

——“必杀战术”也是革命性的系统。

日野：至今我们制作的都是供单人使用的必杀技，而以球队为单位拓展局面的技能称之为“必杀战术”。它是如何影响比赛的全体战略呢？想一想应该会觉得很有趣。

——通过该系统，我也更深刻感受到日野先生以前说过的“足球的真实节奏”。

日野：以前的比赛大体上是以1对1为中心，导入必杀战术后，就能让全队协力给前锋创造射门的机会。反之，也能制定出面向某处固定选手的战略。

——后半场的选手也有活跃的空间了呢。

日野：的确会变成这样。玩家能让多名球员一起突破对方的阵型，感同身受地体验到球队是个有机的整体。

——动画中澳大利亚代表队已经使用过“盒式封锁防守”，雷电日本是怎样习得必杀战术的呢？

日野：详细的方法目前要保密。玩家在游戏中也可以逐渐学会必杀战术，不过必杀战术不是自然习得的，必须满足一定的条件才行。

——以前的必杀技都是个人习得的。

日野：必杀战术是全队习得的技能。

——既然以球队为单位，那么必杀战术是由多人共同来实现的吗？

日野：基本上会有很多都是全队共同完成的。必杀战术会影响选手的TP、速度以及耐力等等，让比赛的战略性更加有深度。当玩家联机游戏时，必杀战术会给对战战略带来何等影响？请大家期待吧。

▶从发表会上可得知，玩家能轻松地查阅每个必杀战术带来的动向改变。

# 必杀战术无责任猜想！

这次详细公布的必杀战术只有“绝对领域压制”和“双台风”两种，不过从必杀战术的列表上还能瞥见“天空之路”、“盒式封锁防守”和“幽灵锁定”三个名字。

## 天空之路 攻击型

效果大致上是飞速穿过对方球员。从“天空”一词可以预想，该技能是否能让球在空中不受干扰地飞翔呢？

## 盒式封锁防守 防守型

这是动画版中澳大利亚代表队使用的必杀战术，可以猜想该技能的效果应该与动画一致，指挥多个球员对持球者层层包围，让其无法顺利传球。

## 幽灵锁定 攻守兼备型

可攻可守的幽灵锁定大致上应该能迷惑对手，让他定在原地无法行动。

# 开发者访谈

走进业界 Approaching Industry

文 胧月 美编 Juxi

游戏制作人 **安井光**

■安井光与游戏作曲林茂树

——首先，想请您告诉我们制作《炽焰同盟》的经过。

**安井光(以下简称“安井”)：**《尤歌朵拉同盟》移植到PSP时，是完成度很高的作品，因此就想用同样的系统制作续篇或是外传作品了。虽然我自己早就决定了要制作，但如何将《尤歌朵拉同盟》的完成度与高评价保持下来，这花了我不少时间细细琢磨。

——本作并非《尤歌朵拉同盟》的后日谈，而是前传性质的作品，这有什么原因吗？

**安井：**《尤歌朵拉同盟》是一个完成度很高的作品，想要超越它就必须有所突破。当把《尤歌朵拉同盟》玩到最后时就会知道，故事已经完结了。如果制作后日谈式的续篇的话，我觉得对于玩过《尤歌朵拉同盟》的玩家而言吸引力会不足够。但如果改变视点，把目光转向帝国方面，就会发现故事的关联并不多。把舞台放到敌人一侧，并增加故事的深度的话，这不是很有趣吗？

——系统几乎没有什么变化，这是为什么呢？

**安井：**因为不单单是剧本，《尤歌朵拉同盟》在系统方面也非常完善了。《炽焰同盟》没有进行系统的变更，应该说是“没有变更的理由”。继承原来的系统进行游戏，这是从本作企划的初期就决定下来的。

——《炽焰同盟》的剧本起用R-FORCE Entertainment来制作的理由是？

**安井：**这应该是粉丝们在意的问题吧(笑)？《尤歌朵拉同盟》的剧本是内部制作的，而《炽焰同盟》需要从客观视点来描绘故事情节。包括人设在内，都想带给玩家前所未有的感觉，因此把剧本拜托给了R-FORCE。考虑到《炽焰同盟》是多结局的情况，剧本交给R-FORCE是再合适不过了。

另外，R-FORCE很擅长设计“笑料”哦。《炽焰同盟》由于其厚重的系统，世界观也稍显阴暗。因此就想在剧本中打破这一情况，让剧本变成在“伽罗特驰骋在战乱之中”这个严肃的主题下，穿插着搞笑的有趣桥段。

——本作的看点，果然是剧本吗？

**安井：**系统是延续《尤歌朵拉同盟》的，看点果然还是在剧本呢。另外多结局的设定也值得关注。由于故事是在《尤歌朵拉同盟》之前，虽然是迎来同样的结局，但途中的路线会有较大的不同。游戏剧本的乐趣，果然还是在于让剧情根据玩家采取的行动而发生改变啊。

这是游戏与一旦开始就无法再改变的电影的区别所在，《炽焰同盟》能让玩家自由地融入到剧本之中。因此是一部完成度极高、让我自豪的作品。

——在玩家中很有人气的《尤歌朵拉同盟》的角色，在本作中也会登场吗？

**安井：**那是当然的(笑)。我觉得玩家们看到公布的开场动画时就应该会明白了，《尤歌朵拉同盟》的粉丝会说“那个角色难不成是前作的……”。如果人设跟前作一致的话，玩家肯定就会说“那个角色也出场了啊！”然而本作的人设更换了，因此不是那么容易判断。这个令人心急的部分也是剧本魅力的所在啊。本作的设定在前作的3年前，总而言之，本作将对《尤歌朵拉同盟》中没能阐明的角色们的过去，详实地描述一番。

——人设换成了光崎琉衣是出于什么考虑呢？

**安井：**为了从另外的角度表现世界观，因此就想更换一下人设可能会更好。选择光崎先生的原因，是在于他对幻想型的角色描绘得很出色。虽然有不少画师都能将角色画得很漂亮，但描绘幻想世界中的角色时，甲胄和武器等也必须画得很好。在这一点上，光崎先生笔下的角色就非常帅气。当然，女性角色画得很可爱也是重要的一点(笑)。

——《炽焰同盟》起用了豪华的声优阵容，请给我们说说选择角色时的小插曲吧。

**安井：**一开始就决定下来的，是西斯基娅（シスキア）的声优堀江由衣和梅都蒂（メデューテ）的声优田中理惠。西斯基娅是一名守护着伽罗特（ガーロット），母性气息很强的角色，配音非堀江由衣莫属。而梅都蒂则是让人感觉非常帅气的女性角色，“帅气型的就找田中理惠吧！”于是这两个角色最初就决定下来了。

其他角色的配音也渐渐敲定了，但最费周折的是伽罗特。“作为驰骋在战乱中的主人公，粗犷的声音合适吗？”最初制作小组中不乏这样的意见。虽然有些像《剑风传奇》主人公格斯那种声音的感觉，但我个人觉得那可能还是不太适合。

因此，惟有伽罗特的声优一直没有确定下来。其间，由于故事加入了一些轻松的内容，伽罗特给人的印象也有“应该不是粗嗓门吧”、“并非武者风格……”等变化。最后确定的概念是“按照真实情况演绎这个年轻人”，并拜托给鸟海浩辅先生将其表现出来。

——新加入的是怎样的卡片呢？

**安井：**是为了配合新单位而增设的卡片。另外，为了配合《炽焰同盟》中的变化，部分前作中已有的卡片效果也作出了调整，比如“偷盗卡（スティール）”决定是女主角西斯基娅持有的，在讨论了使用的难易度后，对数值方面也进行了调整。

——前作战斗中语音并不多，本作中加入了不少呢。

**安井：**这是玩家们的意见呢，其实制作《尤歌朵拉同盟》时，最想加入战斗语音就是我自己（笑）。有语音的话，发动特技时的代入感也会增强。因此本作终于实现了我的想法，在战斗中加入了语音。不单单是新卡片的语音，由于能使用卡片的角色很多，所以很想把所有的战斗语音都听一次呢。

——您希望玩家如何游玩本作呢？

**安井：**本作的收集要素有很多，希望玩家能深入地进行游戏。前作中的要素“道具图鉴”等在本作中也有保留。由于图片的数量增加，故事也有分支路线，要收集齐可不容易。单单是事件图片，一周目都是无法集齐的。其他还有道具、声音等众多的收集要素。即使1周目玩了30～40小时，要收集齐也要100小时以上吧。其实，调试除错的时候才辛苦呢（笑）。

另外，本作是以“让没玩过前作的玩家也能得到乐趣”为宗旨制作的，初尝本作的玩家也能顺利地进行游戏。希望更多的玩家能来体验《炽焰同盟》的乐趣。

专题企划 SPECIAL FEATURE

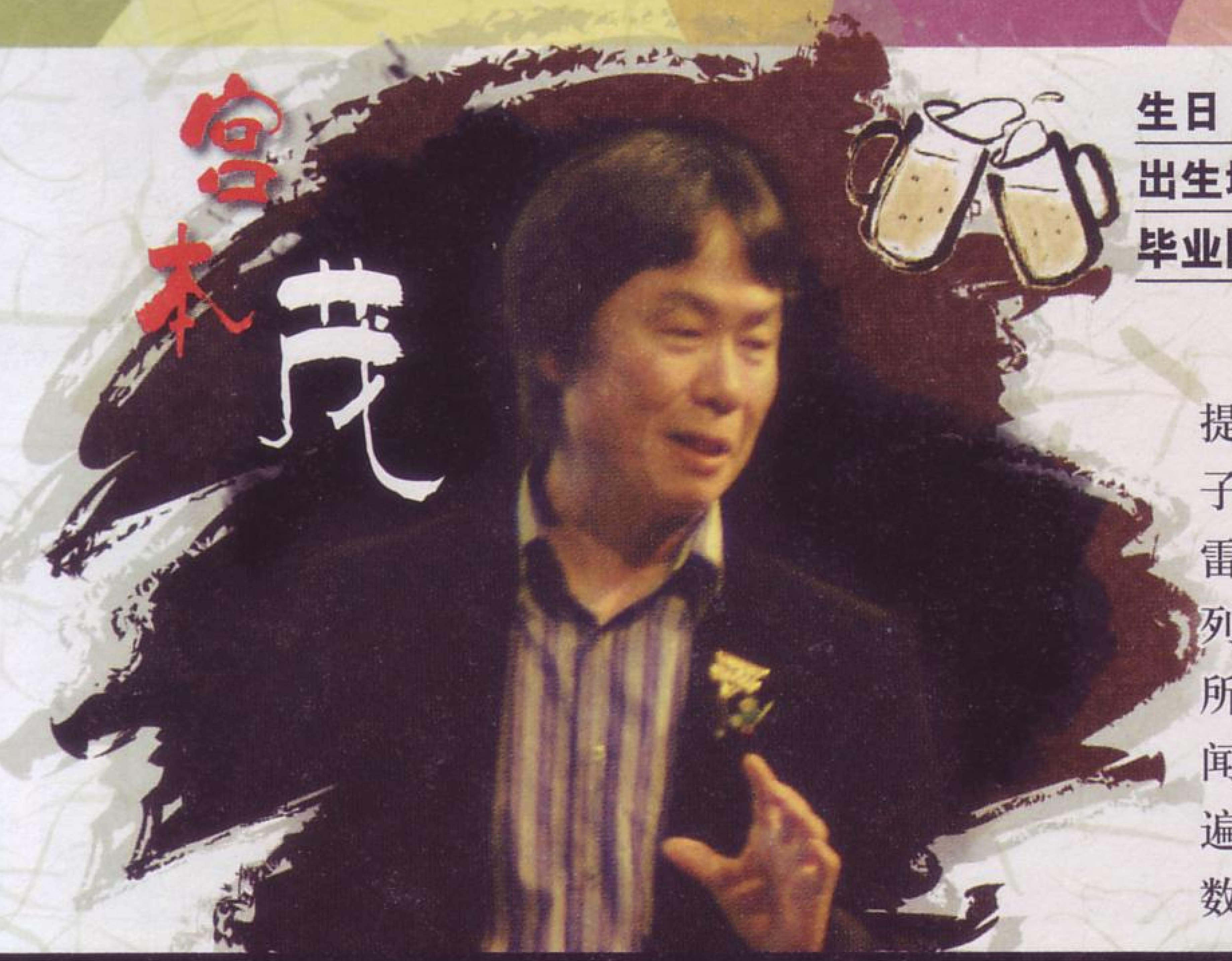
# 荣光之轨迹

## ——名制作人掌机圈原点回溯·上

进入新世纪以来，全球都在弥漫着一股偶像化的风潮。写书的作家偶像化，动画的导演偶像化，配音的声优偶像化，甚至是游戏制作人也已经偶像化了。这些原本在幕后工作的创造者们逐渐来到前台，站在了大众瞩目的聚光灯下。当然我无意对这种现象进行任何不负责任的评论，比起批判，我个人的态度还是偏向于赞许的——当一个人受到的社会关注力度越大的时候，他的社会责任感也会随之增大，这对于享受其服务的一般人来说绝对是好消息。

前言稍微跑了点。本辑的专题主旨是要跟大家一起聊聊这些目前已经在游戏玩家圈子中家喻户晓的游戏制作人们在掌机平台上留下的光辉足迹。

文 白菜 美编 Juxi




| | |
|---|---|
| 生日 | 1952年11月16日（现57岁） |
| 出生地 | 京都府 南丹市 |
| 毕业院校 | 金泽美术工艺大学 |

这也是理所当然的。现在一旦提起游戏制作人，就算你不愿意，脑子里也会立刻蹦出“宫本茂”这个如雷贯耳的名字。他是“《马里奥》系列”与“《塞尔达》系列”的生父，所有游戏制作人的顶点，使得任天堂闻名全球的最大功臣之一。他的足迹遍布任天堂史上各大平台，留下了无数经典的系列作品。

## 《塞尔达传说 梦见岛》

这款游戏是1993年宫本茂在Game Boy平台上的处女作，同时也是掌机平台上的第一款《塞尔达》游戏。本作是1991年SFC平台上发售的《塞尔达传说 众神的三角力量》的续作，剧情上与前作紧密相连，因此系列玩家可以毫无抗拒地开始游戏。故事讲述了在前作中击倒加农，救出了海拉尔的主人公林克，为了磨练自己的剑术而外出修行。然而在无事完成修行后的归途航海中，林克与海拉尔乘坐的船只遭遇了巨大的风暴，林克在风暴中被闪电击中而失去了意识。朦胧之中林克听到了塞尔达公主的声音而苏醒过来，却发现自己漂流到了一个从未涉足过的岛屿上，唤醒他的也不是塞尔达公主而是与塞尔达公主长得一模一样的少女玛琳。为了离开这个岛屿，林克首先要找回自己昏迷时丢失在岸边的佩剑。如此这般，林克展开了他新的冒险。

▲即使是黑白画面也能享受塞尔达的乐趣。

游戏的主人公最初并没有设定名字，玩家可以在游戏的开头给他自由取名。但是主人公的外表形象酷似林克，而且在宣传广告中厂商也是将其称呼为林克，因此他也跟后续作品一样多被称之为林克。这个林克确定与《众神的三角力量》的林克是同一人物。另外，如果在游戏中做了某件不应该做的事，那么林克将再也不会被称呼为玩家设定好的名字，取而代之的是某个丢人的称呼一直持续到游戏结束。这可真是遭罪啊。

游戏中还有许多有趣的角色客串出现，比如来自“《马里奥》系列”与“《星之卡比》系列”的角色，甚至还有任天堂的社员（笑）。也许正因为平台是GB，低成本的开发费用以及作品的试做性质才使得这些地方有所放宽吧。不过拥有大量角色客串的本作，自身的原创角色日后也进入了其他的游戏中。比如《时之笛》与《不可思议的果实》中就有玛琳登场。《幻影沙漏》中也有酷似本作重要角色“风之鱼”的角色出现。

本作在1998年于GBC上进行了重制，命名为《塞尔达传说 梦见岛DX》。画面对应了彩色显示，并追加收录了隐藏迷宫。想怀旧的玩家可不应该错过。

## 制作人异闻录

●宫本茂是左撇子：医院研究已经证明，左手与负责创造思维的右脑是有联动的，也许这就是这位大师成功的秘诀之一？

●恐怖的"掀桌令"：对于现在已经手握任天堂游戏软件监修大权的宫本茂来说，只要让他觉得"好像不够有意思"的游戏，就可以动用手中的强权将游戏的开发进度彻底打回白纸状态。在美国的任天堂分公司员工说，"宫本茂先生的来访就跟银河皇帝的最终兵器死亡之星（星球大战捏他）来临一样恐怖。"宫本茂本人将其命名为"ちゃぶ台返し"（英文：return tea table），并用这招在公司内留下了种种恐怖的传说：1991年末，某款游戏本来已经决定于1992年1月下旬发售，并已经有了2万6千款的预约量。而宫本茂试玩后说了一句"再调整一下应该会变得非常有趣"，于是游戏立刻终止发售，经过各种调整后，最终在日本国内创下172万款，世界累计500万款以上的销售额。这就是现在我们所熟知的《星之卡比》。

▲必杀！ちゃぶ台返し！

## 三上真司

**生日** 1965年8月11日（现44岁）

**出生地** 山口县 岩国市

**毕业院校** 同志社大学

说到三上真司，这也是家喻户晓的名牌制作人了。"《生化危机》系列"就是出自他的手笔。不过他响亮的知名度并不仅仅是因为制作游戏的功劳，部分也得"归功"于老东家Capcom的"成全"。当然这些都是后话。还是先来检查检查他的业绩吧。

## 《Capcom猜谜 哈铁纳？的大冒险》

这是一款Capcom于1990年12月21日发售的GB平台益智游戏。这款游戏不仅是三上真司负责的第一款掌机游戏，同时也是他在游戏领域的处女作，意即三上真司作为一个游戏制作人的原点。而这款游戏本身也是GB平台上第一款猜谜游戏。游戏采用了掷骰子类型的棋盘进行方式，不过玩家是用手中的写着数字的球来代替骰子，可以任意选择喜欢的数字。选定数字后，系统会出一次题，答对就可以按照选定的数字前进，而答错则会削减生命值，生命值归零后游戏结束。作为提示，在选择数字球的时候，玩家可以看到选择的数字即将对应的谜题种类。

游戏进行的地图如同RPG的地图那样是由方形格子组合而成的。当玩家停在特殊的格子上时，将会获得各种各样的辅助效果，例如回复生命值、特殊效果2选1、获得道具等等。地图上有中BOSS和关底BOSS存在，造型对应该地图所参考游戏的登场角色，他们会在自己所擅长的领域中对玩家出题。之前在地图上如果有获得道具，将会自动在BOSS战中使用，像是攻击力2倍或者防御力2倍之类的道具都是很不错的。击倒关底BOSS后当前关卡就攻略完毕，转而前往下一个关卡。游戏的最终目的是将6个关卡全部通关，最后击败最强的"猜谜师尊"。

这款游戏同样也配备了对战模式。在专用的对战模式中，先解开谜题的玩家就可以前进，其余都与单机模式相同，最后先打倒BOSS的一方就算胜利。

▶掌机上第一款猜谜益智游戏，竟然是出自三上之手，让人意想不到。

## 制作人异闻录

●中国功夫：三上真司在大学时代曾学习了中国的拳法。

●败也生化：从初代诞生开始，关于“《生化危机》系列”的移植话题一直都没有断绝过。经过SS、DC等时代的洗礼后，在《生化危机4》宣布GC独占时，上真司曾强硬地说过“要是生化新作在GC以外的机种上发表，我就切腹。”结果因为业绩不佳，仍然还是进行了移植。不仅仅是移植给PS2，后来也移植给了PC——最后当发表Wii版《生化危机4》的时候，三上真司时隔五年出现在公共场合，向购买了GC版与PS2版的用户进行了谢罪。

■“我感到非常抱歉。”

# 巧舟

**生日** 1971年5月2日（现39岁）

**出生地** 石川县

**毕业院校** 不明

巧舟的名号基本上是在三上真司离开Capcom后才逐渐开始打响的。《逆转裁判》的1～3作实际上都是由他担当总指挥。三上真司在《逆转裁判3》大红大紫之际离职，使得巧舟逐渐出现在了前台，从此才声名大噪。接下来我们就来看看这款掌机原创游戏的魅力吧。

## 《逆转裁判》

▲这可真是神作，目前为止没有人玩过以后说不喜欢的。

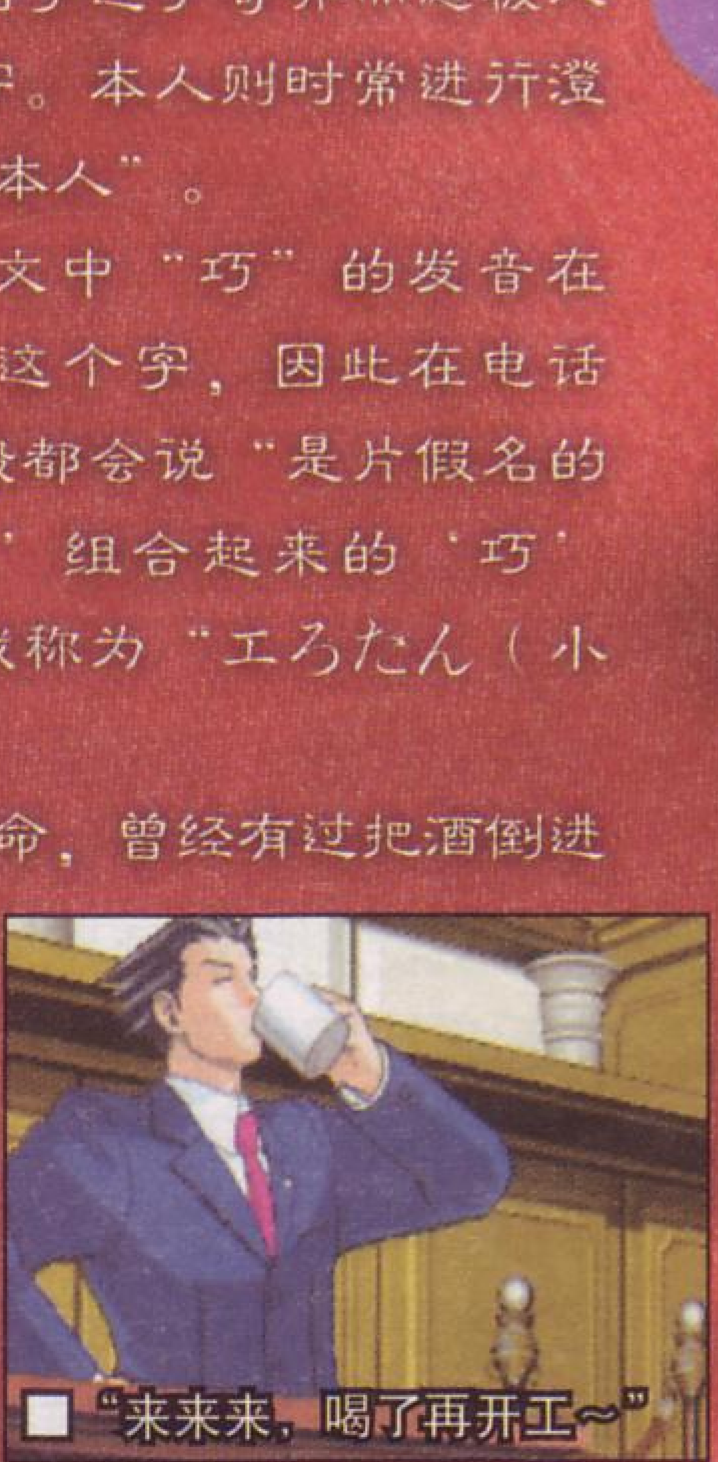
“《逆转裁判》系列”是巧舟在掌机平台上的第一款作品，同时也是他最出名的系列作品。这个系列成功地开创了一个前所未有的游戏类型。游戏的进行大致可以分为“侦探部分”与“法庭部分”。在“侦探部分”中，身为律师的主人公，根据接手的案件，要前往相应的场所进行调查，搜集各种证据与证词。而这些证据、证词，在之后的“法庭部分”中，将会成为主人公用来战斗的武器。不断揭破法庭上出现的谎言，缓慢而确实地逼近事件的真相，最后还无辜之人与受害者一个清白与公道。虽然在系列中也出现过一些意外，不过使被告人获得无罪判决就是主人公最终的目的。游戏最精彩的部分毫无疑问就是“法庭部分”的唇枪舌战，律师与检察官通过各种证据不断相互进行推理，来逐渐逼近每个证人的证言中隐藏的真相。精彩的音乐烘托出法庭战斗的激烈，一波三折的剧情总能吊起玩家的胃口，每个章节之间看似无关实则环环相扣的各种伏线，都是致使游戏成功的因素。就算有卖广告的嫌疑，我也要多嘴一句：这可是掌机平台上的神作，任何掌机玩家都没有理由错过这个系列的作品。

## 制作人异闻录

●日本人宣言：“巧”为姓，“舟”为名，因为这个名字过于奇异而总被人认为是笔名或者单是名字。本人则时常进行澄清“我可是货真价实的日本人”。

●小色鬼：因为日文中“巧”的发音在姓名中通常是指“匠”这个字，因此在电话中自报姓名时，巧舟一般都会说“是片假名的‘エ’与平假名的‘ろ’组合起来的‘巧’字。”因此被部分网友戏称为“エろたん（小色鬼）”。

●酒鬼：巧舟嗜酒如命，曾经有过把酒倒进饮料罐子里在公司偷偷喝的经历。不过在“《逆转》系列”前两作大获成功后，就开始明目张胆地在工作时喝酒，自己解释说“喝了才有灵感”。



■“来来来，喝了再开工～”

# 小岛秀夫

| | |
|---|---|
| **生日** | **1963年8月24日（现46岁）** |
| **出生地** | **东京都 世田谷区** |
| **毕业院校** | **不明，据说是普通的大学** |

如果要我选出两个日本游戏制作人的代表人物，其中一个是宫本茂，另一个就一定是小岛秀夫了吧。谦逊而又才华横溢，是一个优秀的游戏制作人，同时还是一个好父亲。小岛先生创造出的名作有“《我们的太阳》系列”、“《ZOE》系列”，以及享誉世界的“《潜龙谍影》系列”。“《ZOE》系列”以其独特的魅力与手感使得万千玩家无法自拔，“《潜龙谍影》系列”早已多次掀起小岛盛宴。不过本专题的主题是只针对掌机平台的，所以就看看掌机方面好了。

## 《我们的太阳》

▲利用阳光来游戏，在当时可是一个很有力的噱头。

由小岛秀夫开创的一款划时代的全新理念作品。本作是GBA平台上的一款A·RPG。故事讲述了太阳被黑暗所遮盖，反生物不死者与暗之一族不灭者占领了人类的家园，人们都忘记了太阳，曾经的太阳之街已经化为了死亡之街。过去最强的吸血鬼猎人“红之林格”的儿子太阳少年“强哥”继承了父亲的爱枪“太阳之枪”，为了击败杀父仇人“吸血鬼伯爵”而来到了死之都“伊苏托拉坎”，在那里他将要逐渐解开伊苏托拉坎之谜。

这款游戏就是小岛秀夫初次在掌机平台上的作品。它的最大特点是在游戏卡带内内藏了太阳光检测装置，通过感受游戏环境周围的阳光强度而对游戏本身产生影响，可以说是最大限度利用了掌机便利性的特殊系统。另外虽然游戏的人设看起来比较少年向，不过剧本却是毫不含糊，是适合所有玩家的一款RPG佳作。初代的尝试得到了众多粉丝的支持，于是接着推出了《续·我们的太阳》与《新·我们的太阳》两款GBA上的续作，将强哥的故事进行了完整的交代。

最后在2006年11月22日，NDS上也推出了全新的《我们的太阳强哥与撒巴塔》，不过因为NDS的卡带规格问题而只得忍痛舍弃了阳光检测装置。故事与世界观也全部进行了改动，跟之前的作品再无关系。

### 制作人异闻录

●飞机中无法睡眠：小岛是在飞机上无论如何无法睡觉的体质。因此在长距离飞行时，只能通过读书或是看机内电影来打发时间。

●永不结束的“最后一作”：也许是“《潜龙谍影》系列”实在是太庞大了，每次公布新作时，小岛秀夫都会宣布“这是最后一作，以后将不会再有新作”。然而每次都未能如愿。当新作《潜龙谍影4》公布时，小岛先生也公开宣言这将是他执导该系列的最后一作，之后将会把接力棒交给次世代的新制作人。结果2009年的E3展上公布了《潜龙谍影 和平行者》，而监督还是他本人……

□“大家好，我是小岛秀夫，现在我在飞机上……”

# 坂口博信

生日　1962年11月25日（现47岁）
出生地　茨城县 日立市
毕业院校　横滨国立大学工学部电子情报工学科中途退学

说起坂口博信，所有喜欢RPG的玩家应该都不会陌生。他就是现在全世界最有人气的史诗级RPG“《最终幻想》系列”的生父。80年代Square业绩不振准备退出市场的时候，正是坂口博信力挽狂澜制作出的《最终幻想》，才使得Square如鱼得水走到今天的大型游戏制作公司这一步。那么这位神奇的制作人在掌机平台上究竟有什么贡献呢？

## 《最终幻想战略版》

▲在国内发售时也掀起了抢购热潮，JS们大赚了一笔。

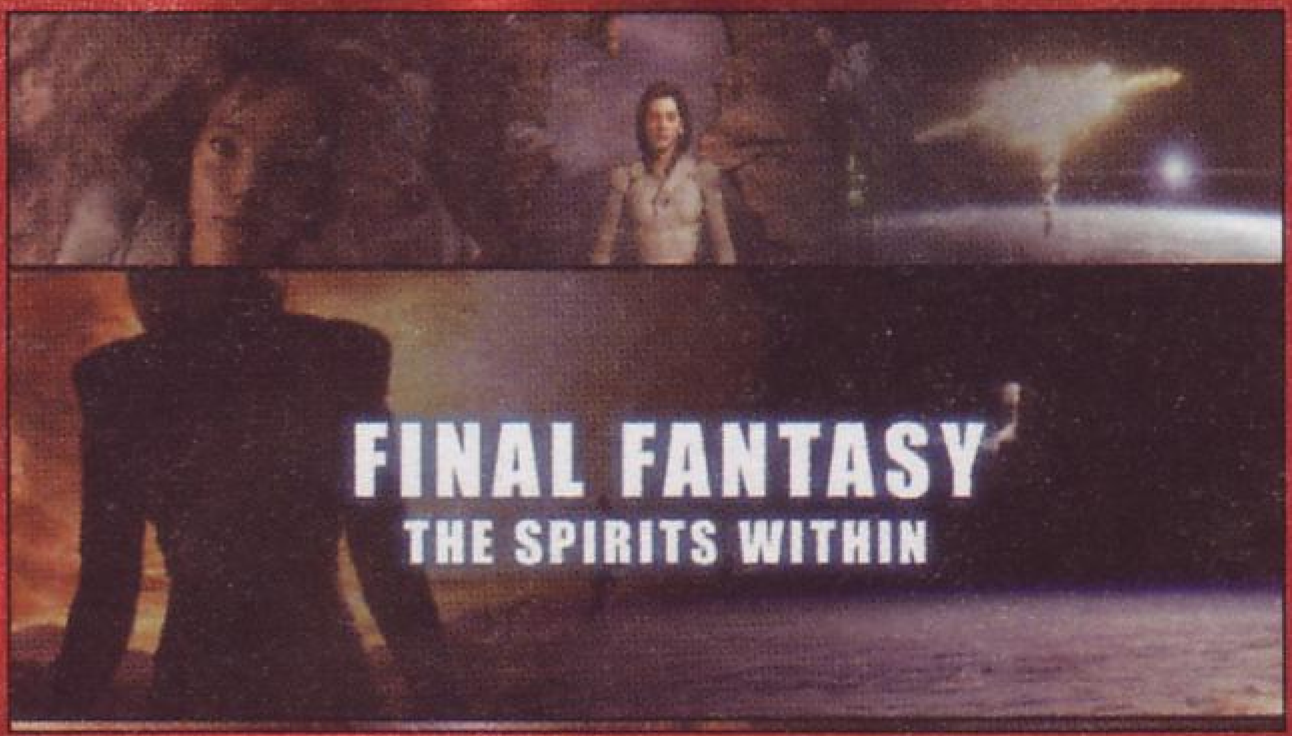
虽然《陆行鸟的不可思议迷宫》与《最终幻想》登陆掌机平台比较早，不过都是家用机平台的移植作品。而坂口博信真正在掌机平台上原创的第一款作品，就是GBA上的《最终幻想战略版》。本作发售于2003年2月14日，类型为S·RPG。虽然作品的正式名称为《Final Fantasy Tactics Advance》，仅比1997年PS平台上的《Final Fantasy Tactics》多了一个“Advance”，但这并非其移植作品，而是延续其系统在GBA上完全新开发的一款作品。作为S·RPG，战斗融入了SLG要素，在限定的三次元箱庭空间内，操控6个角色进行战斗。角色的行动顺序不是传统的回合制而采用了ATB系统，由角色的速度来决定。

这款游戏最大的特点，是有别于通常的S·RPG，创造了一个全新的“裁判系统”。每一场战斗都会有裁判在场上，根据他制定的“法律”，本场战斗会有各种各样的限制，例如不许使用魔法之类的。每违反一次法律的角色会吃到一张黄牌，违反法律的同时还对敌人造成伤害则立刻会吃到红牌。累计两张黄牌或是一张红牌就会立刻被抓进监狱，如果主人公被抓进监狱，游戏就会立刻结束，所以一定要牢记本场战斗的法律。另外虽然法律对敌我双方都具有效力，但敌方BOSS无论如何都不会吃红牌，不会被抓进监狱，不公平啊！

另外游戏发售之时还有一个有趣的小插曲。官方在为游戏造势时公开了一段美妙的音乐，名为《白花》，旋律悠扬百听不厌，于是无数人冲着这首曲目去买了游戏。结果将游戏前前后后穿了几遍都没有发现这首歌。最后官方公布，这只是游戏的印象宣传歌曲，游戏本体中并未收录，于是引得无数玩家号泣……

## 制作人异闻录

●还是专心做游戏吧：坂口博信不仅仅是一位优秀的游戏制作人，同时还担当了电影的监督。不过其投入160亿元巨大经费制作的电影版《最终幻想》却是票房惨淡，造成了公司财政上的巨大赤字。这可以说是坂口博信这位传奇制作人一生中最大的一个错误。




◀过于追求真实失去了原作的韵味，是失败的主要原因。

# 野村哲也

**生日** 1970年10月8日（现39岁）

**出生地** 高知县

**毕业院校** 某设计系专门学校

身为一个“《最终幻想》系列”的粉丝，只认识坂口博信而不认识野村哲也，那实在是不合格了。从《最终幻想Ⅶ》开始接替天野喜孝担任游戏的角色设计，在坂口博信离职后承担起《最终幻想 XIII》的总制作。另外自己也开创了人气极高的“《王国之心》系列”。接下里就让我们看看他在掌机平台上的初代作品吧。

## 《王国之心 记忆之链》

本作于2004年11月11日在GBA平台上发售。虽然平台由前作的PS2转向GBA让所有的粉丝都大吃一惊，而且加上“记忆之链”这样的副标题很容易让人产生这是外传作品的感觉，但游戏中的剧情交代了《王国之心》1、2代之间的联系，并始终贯彻着系列一直以来的伏线，所以绝对是毫无疑问的正统续作。游戏的类型为A·RPG，动作要素并没有因为平台的变更而大幅度削弱，而是采用了卡片系统使得游戏焕发出不同于《王国之心》初代的活力。游戏中的两名可操作角色分别是1代的主人公索拉与重要角色利库。故事的开端只能进行索拉篇的游戏，当通关后则会开启利库的篇章，利库篇中将会对索拉篇的剧情进行一定程度地补完，并将伏线进一步带入《王国之心2》。索拉篇要求玩家从地上1层前往最上面的第13层，而利库篇则要求玩家从地下12层出发前往地上1层，两人一开始的行进路线就处在完全相对的位置，这也是野村在向我们暗示着什么吧。作为第一款掌机上的《王国之心》，游戏的素质非常高，是一款不可多得的佳作。

▲GBA末期的大作，素质高得没话说。

## 制作人异闻录

●最讨厌吃肉：野村喜欢的食物是米饭，讨厌的食物是香菇和肉。特别是肉，光是放进嘴里都会觉得反感。不过这倒不是因为佛家思想或者肉纤维过敏之类的原因，而是因为小时候一直过着以鱼为中心的食生活，现在舌头已经无法接受肉味了。

●最喜欢的游戏：野村自己早已坦言《王国之心》的创作发想原点是来自《超级马里奥64》。而他玩得最多的游戏则是NBGI的“《铁拳》系列”，每当新作发售之时都一定要打到全角色通关为止。

▶《王国之心》的原点之作……大叔你走错片场了吧！

# 堀井雄二

| | |
|---|---|
| 生日 | 1954年1月6日（现56岁） |
| 出生地 | 兵库县 洲本市 |
| 毕业院校 | 早稻田大学 |

神一样的大师级人物，日本两大RPG其中之一“《勇者斗恶龙》系列”的生父。至今为止所有的“《勇者斗恶龙》系列”都有他参与制作。在掌机上的第一款作品自然也与这个系列相关了。

## 《勇者斗恶龙怪兽篇 泰利的仙境》

▲虽然很明显是《口袋妖怪》的跟风作，但自身的素质确实值得大家尝试。

这是一款于1998年9月25日在GB平台上发售，作为《勇者斗恶龙》的正统系列衍生出来的分支作品。游戏类型依然是传统的RPG，主人公选择的是在《勇者斗恶龙Ⅵ》中登场的剑士泰利，游戏主要讲述了他小时候的冒险故事。不过与众不同的是，游戏不再以人为战斗角色，而主要靠养成的怪兽进行战斗，看来的确是受了《口袋妖怪》大卖的影响所作出的尝试。游戏中登场的大部分怪兽是由《勇者斗恶龙》初代到6代中精挑细选而来的，与之相对的，本作中的原创怪兽也有部分“回娘家”进了《勇者斗恶龙Ⅶ》的世界中。另外因为这是一款外传性质的作品，所以系列中大家熟悉的“与企图支配世界的魔王战斗”这一最终目标并非本作的主线。虽然各大魔王都有登场，不过都只是作为一般的BOSS角色而已，绝不是最终BOSS。

得到怪兽的方法说起来很简单，只要在战斗中将其捕获就可以了。给予其回复道具或者是肉都能增加捕获的几率，但是没有100%绝对成功的方法，所以还是与运气相关。另外还有一点，本作的怪兽比起正统作品来分类更加详细，每种怪兽都有“性别”之分，而且必定属于系统细分的十个种族之一，这个特点也被《勇者斗恶龙Ⅸ》采用了。进行这样详细的设定目的就是为了完成怪兽之间的交配，产下更加强力的怪兽来壮大主人公的怪兽军团。

事实证明这次尝试非常成功，目前这个系列也成了一棵常青树。最新作《怪兽统领者2》也是刚发售不久，有兴趣的玩家可不要错过。

DQM 2
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

### 制作人异闻录

●6年的大学生活：1972年入读早稻田大学的堀井雄二，在1976年经历了一场车祸，导致内脏破裂，不得不休学入院，3个月后回到了家乡进行疗养，直到1978年才毕业。

●酒量极差，完全不能沾酒。这在游戏制作人中是很少见的，特别是跟酒鬼巧舟形成了鲜明的对比。

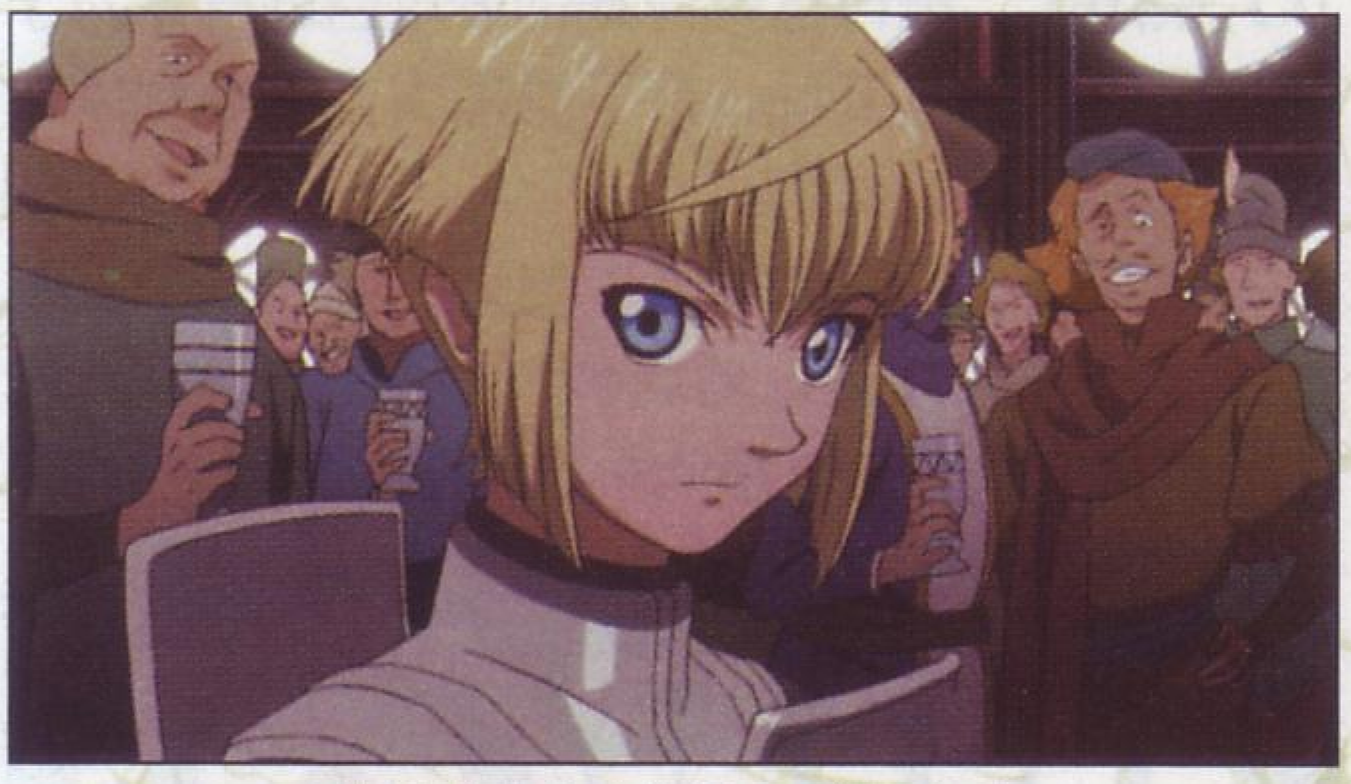
◀滴酒不沾……话说这图是不是在哪儿看过？

# 日野晃博

| | |
|---|---|
| 生日 | 1968年7月20日（现41岁） |
| 出生地 | 福冈县 大牟田市 |
| 毕业院校 | 福冈电脑专门学校 |

知道堀井雄二却不知道日野晃博，作为一个“《勇者斗恶龙》系列”的粉丝那可是不合格的。（嗯？好强的即视感……）日野晃博不仅负责制作《勇者斗恶龙》的8代，还有名作“《暗黑编年史》系列”、“《雷顿教授》系列”以及“《雷电十一人》系列”。不过，他在掌机平台上的处女作却并非以上的名作，而是另一款优秀的作品。

## 《圣女贞德》



▲倾倒众生的贞德MM，我好喜欢。

2006年11月22日，由日野晃博亲自担任制作人制作并发售的一款原创S·RPG《圣女贞德》登陆在PSP上。在开发本作之前，日野先生已经成功创造了《暗黑编年史》与《勇者斗恶龙Ⅷ》等名作，因此本作的素质极为上乘，乃PSP平台上的优秀游戏作品。本作将幻想故事带入了历史，以圣女贞德为主人公，展开了亦真亦幻的奇妙冒险。很久很久以前，有一场被后世称为“死神战争”的人类与魔王之间的战斗。在魔王所率领的死神军团面前，人类陷入了苦战，但是凭借着人类阵营中的5名勇者制作出的腕轮，成功将魔王与死神封印在宝珠里，最终人类获得了胜利。时光流逝，转眼间到了15世纪初，在英法战争持续的时候，正在举行祭典的东雷米村中突然出现了负伤的法国士兵和怪物。贞德从法国士兵处得到了腕轮，与亲友莉安和罗杰一起将怪物击退，但是村庄已经被毁灭殆尽。此时通关腕轮得到上天指示的贞德，决意拯救法国……现实的历史与幻想的情节交织在一起，使得玩家对游戏的代入感进一步提高。华丽的画面与完善的战斗系统以及精炼的剧本，彻底证明了这款游戏的优秀品质。在PSP平台的原创游戏中，《圣女贞德》无疑应该是其中的佼佼者。

## 制作人异闻录

●这辈子值了：因为游玩《勇者斗恶龙Ⅲ》大受感动而立志成为游戏制作人。其后制作《暗黑编年史》留下好成绩而受到了堀井雄二的瞩目，因此得到了《勇者斗恶龙Ⅷ》的开发权，可谓是圆梦到底了吧。

▲这个还真是值了……

# 中村光一

| | |
|---|---|
| 生日 | 1964年8月15日（现45岁） |
| 出生地 | 四国香川县丸龟市 |
| 毕业院校 | 东京电气通信大学 |

Chunsoft公司的创立者；2002年《电击》杂志对日本游戏制作养成学校在读学生的调查问卷中，与宫本茂一起被列为最受崇拜的制作人偶像；开创出“《恐怖惊魂夜》系列”、“《特鲁尼克大冒险》系列”、“《风来之西林》系列”以及多款名作的知名游戏制作人中村光一。近年来大家对他印象比较深的作品应该是《风来之西林4》与《428 被封闭的涩谷》。那么这位名制作人在掌机平台上的处女作又会是什么呢？

## 《不可思议的迷宫 风来之西林GB 月影村的怪物》

◀黑白画面也不能阻止它在国内建立自己的粉丝团！

1995年创立的RPG“《风来之西林》系列”被称为Chunsoft游戏史上的最高杰作，FAMITSU对其给予了38分的殿堂级评价，在数千款SFC游戏中仅次于《塞尔达传说 众神的三角力量》。原本是作为《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》的续作而开发的初代，在如此大受好评后也逐渐开始发展为独立的系列。GB平台上的本作就是独立系列化后开发的第一款续作。“《风来之西林》系列”的主人公西林在系列中都是同一人物在不同时间段内进行冒险，而本作就是讲述他19岁的时光。游戏不同于前身“《特鲁尼克大冒险》系列”，从西洋风格改为了东洋风格，渗透着浓郁的日本古文化气息。而本作选择掌机平台登陆，更是将“《不可思议的迷宫》系列”贯彻下来的高耐玩度发挥到淋漓尽致，相信国内大部分的粉丝都是从本作开始接触该系列的吧。本作相比前作难度有所降低，迷宫也进行了简化，非常适合初学者上手——但是对于游戏性却没有丝毫的妥协，仍然是高素质的一款佳作。本作在1999年有过电脑移植版，想怀旧的玩家可以去找一下。

## 制作人异闻录

▲《DOOR–DOOR》FC版的游戏画面，中村光一的起点。

●年少发迹：高三时的中村光一参加了ENIX的游戏设计大奖赛，以自主编程的《DOOR–DOOR》ACT获得了大赛亚军，奖金是50万日元。顺便一提，这款游戏在《428 被封闭的涉谷》中可以作为隐藏要素游玩到。

●年少发迹2：大赛的获奖选手都与ENIX签订了合作合同，而中村光一仅用不到两个月的时间就完成了新版本《DOOR–DOOR》的开发工作，令ENIX社长福岛康博大为赞赏。游戏发售后当时仍然是大学一年生的中村光一已经年收入超过了一千万。这些资金后来都成为了Chunsoft公司的注册资金。

●业界影响力：1995年的一则秘闻很能说明中村光一当时的地位。当时的任天堂社长山内溥为了招募有创意的新人来补充公司战力，除了让岩田聪、宫本茂和细井重里负责招募工作外，还特意指名邀请与任天堂保持良好关系的中村光一来参加了这次活动。能够得到任天堂社长的亲自邀请，更何况中村光一当时还只是30岁出头的年轻人，足见其分量之重。

限于篇幅的关系，本辑只能放上九位知名制作人的介绍。在下辑的专题中，白菜会再次给大家将这个业界进行补完。稍微透露下，下篇登场的制作人会有金子一马、寺田贵信与稻船敬二等人，以及其他许许多多的风云人物，对他们有兴趣的可一定要记得看哈。

收集更为细致的游戏信息

# 新作拼盘 NEW GAMES SHOW

## 揭开深埋地底的邪圣剑封印，拯救被恶魔蹂躏的世界！

期待度 B

NINTENDO DS

### 邪圣剑涅克罗曼萨 噩梦再临

邪圣剑ネクロマンサー NIGHTMARE REBORN

◆Hudson◆RPG◆预定2010年6月◆日版

《邪圣剑涅克罗曼萨》是1988年在PCE平台发售的RPG，以克苏鲁神话为主题，凭借黑暗、神秘的世界观吸引了不少玩家。本作是以2009年登陆在手机平台上的2代为蓝本，多方面都经过强化之后的移植作品。概念图和人设方面请来了狮子猿(代表作品：《红之海》、《天下人》、《三国志大战》)，而作曲则由古代佑三(代表作品：《世界树迷宫》系列、《伊苏》系列)担当。两大艺术家将从不同的角度共同演绎出本作独有的厚重世界观。

为了将世界从恶魔手中夺回，主角艾尔达一行6人出发去寻找众神创造的邪恶之剑“涅克罗曼萨”。抱着“真正恐惧的为何物？”的疑问，年轻人们踏上了旅程。在经历了无数战斗后成长起来的主角终于找到邪圣剑，然而摆在他们眼前的所谓“事实”却是……

《邪圣剑涅克罗曼萨 噩梦再临》中有超过100种的道具，40种以上的魔法，如系列代名词般的形态各异的怪物也超过50种。利用NDS的双屏特性，移动时上屏幕将显示世界地图，战斗时则切换到状态画面。作为传统的日式RPG游戏，本作在战斗画面的演出效果上进行了大幅的强化，BOSS级敌人极具魄力，各种魔法效果更是绚丽无比。

系列作品在手机上的累积下载次数超过了30万，而本作也将于6月中旬在DSiWare上开始配信，售价为800DSi点，有条件的玩家不妨尝试一下。 (文：白菜)

▲不同魔法的演出效果各具特色。

▲再巨大的诡异魔物也挡不住玩家们前进的脚步。

▲地图画面比较质朴，基本在SFC的水平。

# 欢迎来到幻想国！

期待度 C

《幻想国物语》最初是1997年在PS平台上推出的“模拟人生”类型游戏，后以MMO的形式在PC和手机平台开枝散叶，受到了广大网游玩家的喜爱。玩家在游戏里扮演的是幻想世界中的居民，通过工作和习武、友情和恋爱等要素来体验各种各样的人生，并且游戏中还有世代交替系统，与喜欢的异性组织家庭后，可以诞生后代延续玩家在游戏中的人生。系列以合集的形式于2008年第一次登陆PSP平台，收录了系列第一作《幻想国物语 欧鲁尔德王国物语》以及第二作《幻想国物语 普尔多共和国物语》两款作品，而这次的《幻想国物语 纳鲁鲁》则和前作不同，属于完全的新作。游戏的发售时间定于今年夏天，并且只能通过付费下载的形式的购买，喜欢此系列的玩家可要留意咯。

（文：乌冬）

▲目前官方只公布了游戏的标题。

PLAYSTATION PORTABLE

**幻想国物语 纳鲁鲁**

ワールド・ネバーランド ナルル

◆Althi◆SLG◆预定2010年夏◆日版

# 便利店经营类最新作登陆PSP！

PLAYSTATION PORTABLE

**THE 便利店 携带版**

ザ・コンビニ ポータブル

◆Hamster◆SLG◆预定2010年7月8日◆日版

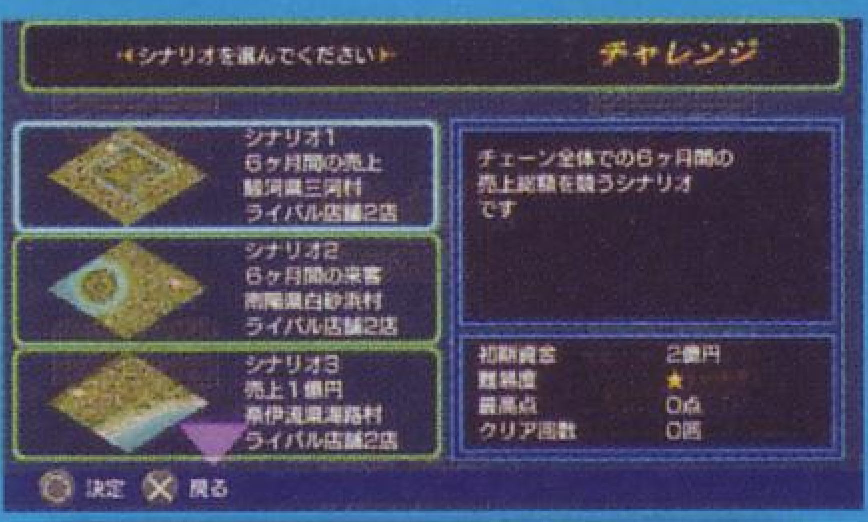
期待度 B

“《THE 便利店》系列”是享誉PC平台的模拟经营类游戏，在国内名气不算很响亮的该系列迄今已达成145万份的总销量，虽低调却卖座。

本作共分为达成某特定目标的“运营模式”、竞争目标达成度的“挑战模式”和方便玩家入门的“训练模式”。基本玩法与以往作品一样，按照“开店→配置商品→募集员工→宣传→发展新店铺”的流程进行，在考虑形形色色的干预要素后做出合理的规划，让自己的店铺愈加壮大。按照惯例，制作方依然与日本知名连锁店LAWSON互相提携，除了LAWSON实体店铺中的内部装潢和商品都会在游戏中登场外，还会有LAWSON的特别路线等待玩家挑战。

虽然距离七月只剩短短一个月时间，但等不及的系列FANS也可以拿出过去的作品，为本作做一下提前的预热工作。

（文：胧月）




▲选择目标模式下的分支任务，可看到每个任务的限定时间、开店地点和竞争对手数量。

▲在街道上购买地皮开店，游戏里的地价可怕得一如现实。

▲如果商品获得孩子们的追捧，营业额就会大幅上涨了。

# 人气动画再度游戏化!

正在热播的动画《妖精的尾巴》在之前已经公布了PSP版游戏化的消息，如今NDS版的该作品也即将问世。本作是一款以原动画为题材的格斗ACT，游戏以主人公夏和露西为视点，将与超过20人以上的魔导士进行激烈的战斗，原作的各种魔法、华丽招式都将在游戏里重现。

游戏由5个故事组成，都是动画里出现过的经典情节，完成一个故事后才能开启下一个故事，而且只有在完成故事后才能使用故事里出现的敌方角色。在游戏中满足特定条件后可以获得一种名叫“魔法奖章”的物品，收集这种物品后可以学会新的魔法、技能以及对现有的魔法或技能进行强化等。游戏的操作也非常直观，简单的操作就可以放出华丽的必杀技，热血度满点。　（文：阿鲁）

▲游戏的操作相当简单，只要蓄积足够多的魔力就可以放出华丽的技能。

▲难道动画里的龙套角色也能在游戏中使用？

▲游戏忠实再现了动画的情节。

期待度 B

NINTENDO DS

**TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战**

TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战

◆Hudson◆ACT◆预定2010年7月22日◆日版

# 为免除作业的暑假而奋斗！

本作是09年3月26日发售的NDS游戏《忍者乱太郎　忍蛋必修忍术锻炼》的续作。故事背景将以动画版的“学年对抗战”剧情基础上加以改编。讲述由于校长的一句话使得忍蛋学园展开了学年之间的对抗赛，开始忍蛋们都表示不满，但随着事态的发展竟演变为“获胜年级将可免除暑假的全部作业”，为了争夺学年级的冠军，度过一个毫无作业压力的暑假，各年级的忍蛋们开始密锣紧鼓地为对抗战作准备。

游戏以消除型方块的形式进行，模式包括争取获得高分的单人模式；还有让玩家扮演乱太郎、小丸、新丁参加学年对抗战的故事模式；以各种方块消除技巧作为谜题内容、让玩家逐一通过的挑战模式；以及通过在游戏中获得的各种零件来装饰游戏画面的设计模式。此外本作还请来TV版共计21名声优为本作献声，原作动画公司亚细亚堂更负责本作的插图与剧情。（文：酷洛洛）

期待度 B

▲故事描述以AVG形式来进行。

▲通过方块与游戏角色们一决高下。

NINTENDO DS

**忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷**

忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段

◆Russell◆PUZ◆预定2010年7月29日◆日版

# 漂浮游乐园等你来冒险

期待度 B

迪吉塔斯镇是一个悬浮在半空的神奇世界，人民安居乐业，突然有一天遭到了恶魔——即以抢人钱财为乐的临镇的市长的入侵。迪吉塔斯镇如今民不聊生，因此居住在镇上的善良的机器人决定帮助市民拯救漂浮岛。打败邪恶市长的过程中充满着考验和磨难，幸好有两位特殊人物一路跟随和帮助主角，他们是布鲁和奎因。玩家需要在迪吉塔斯镇上进行冒险，与此同时还要与岛上40多个市民进行交流，并完成多达20多种任务，以获得修理漂浮岛的各种道具。这些任务都是由迷你游戏组成，比如拯救少女、水族飞镖、害羞的椰子等，都非常另类，而且难度不低。任务完成得越好越多，就会获得越多市民的支持，最终还能组成一支军队，有了坚强的后盾，才能最终推翻市长的邪恶计划。（文：伊娃）

NINTENDO DS

**迪吉塔斯 梦幻的飞行游乐园**

Digitars：Magnificent Flying Funfair

◆Ghostlight◆AVG◆预定2010年6月25日◆欧版

▲市民们以游行的方式表示抗议。

▲彻底清除从地底深处袭来的老鼠。

# 大家一起来猜谜吧！

NINTENDO DS

**猜谜！六角形2**

クイズ！ヘキサゴンII

◆NBGI◆PUZ◆预定2010年7月22日◆日版

期待度 C

这款游戏是以日本富士电视台每周三晚上7点到7点57分播出的综艺节目《猜谜！六角形2》为主题所制作的体感猜谜游戏。收录在游戏中的猜谜游戏大都是节目中实际存在的环节，再加上游戏中原创的部分，种类一共有15种之多。不仅仅需要玩家回答问题，游戏中还收录了要求动手的迷你游戏，可谓是知识、体力和时机把握能力都缺一不可的游戏。

本游戏也忠实再现了节目中个性丰富的各位出演者。有的不擅长运动，有的不擅长猜谜，玩家将作为队伍的其中一名成员，尽力帮助这些出演者获得优胜。另外这款游戏对应下载功能，只要有一款游戏，就能最多3人同时进行游戏。（文：白菜）

▲限定时间内用触控笔的点击与拖动将单词正确排列起来。列车如果刺破气球就算出局，要时刻注意。

文 翔Starry、Civily练 编 LIKY

# 游戏一品轩

E3大展即将开幕，小翔也迫不及待地等待着它的来临。现在还清楚地记得前两年熬夜在网上看E3直播时的场景，个人觉得2008年和2009年的E3大展最精彩的发布会非微软莫属，希望今年的E3任天堂和索尼发布会能够带给我们更多的惊喜！

## 本辑游戏推荐

推荐 Recommend 喜欢恐怖游戏的人·喜欢前作的玩家

NDS **恐怖病院 II**

Dementium II

| | |
|---|---|
| Renegade Kid | ACT |
| 美版 | 编号：4930 |

## 在恐怖与黑暗中突出重围！

2007年10月发售的《恐怖病院》素质颇高，曾深受不少玩家的好评，可以说是NDS上必玩的优秀恐怖游戏之一，而近期厂商Renegade Kid推出了续作《恐怖病院 II》。本作继承了前作恐怖血腥的风格，并加入了更多精心设计的谜题。游戏开始，主角在医院被莫名其妙地挟持到了一间监狱，监狱里非常阴森，钉在墙上的怪物、满墙的血迹、行为怪异的病人搭配上阴冷的色调，让人倒吸一口凉气。本作新引入了表里世界切换的概念，场景变换更加丰富，虽说游戏画面受到了NDS机能的限制，但厂商对场景许多细节的刻画依然把恐怖的气氛营造了出来。敌人的设定在本作有了一定程度的提高，不仅动作流畅了很多，而且也狡猾得多了，比如第一关的BOSS会在天花板上到处乱爬，一旦它消失在玩家的视野内就很有可能被它偷袭得逞。还有一些怪物甚至会做出华丽的动作躲避你的攻击（《黑客帝国》中的子弹时间？）。本作的音效将游戏渲染得非常到位，电子器械吱吱嘎嘎的声音、丧尸凄厉的惨叫会让你感到毛骨悚然、危机四伏。本作的操作采用的是十字键移动，触摸屏切换方向的模式，整体操作还算流畅，使用枪械射击的时候游戏会自动辅助瞄准，遇到敌人的时候不会有手忙脚乱的感觉。游戏最成功的地方是对恐怖氛围的刻画，可以说在有限的3D机能下实现了最大的恐怖感。

▲墙壁上的骷髅透露着死亡的气息。

▲用铁锤防身，应变突如其来的危机。

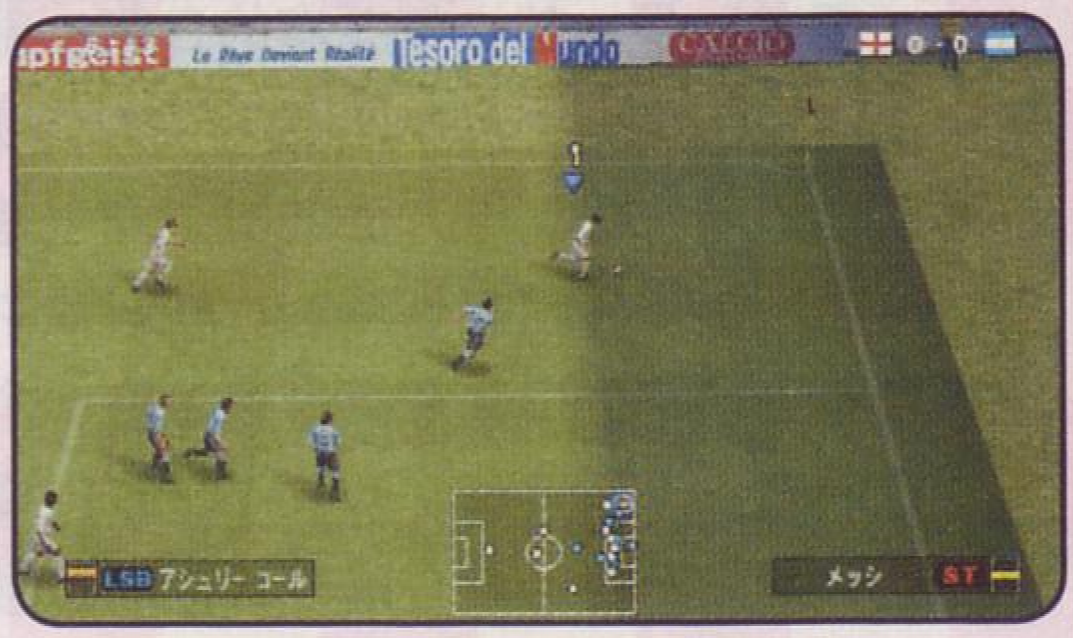
说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

## PSP 世界足球 胜利十一人 2010 苍色武士的挑战

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑战

| | |
|---|---|
| Konami | SPG |
| 日版 | 容量：约1.4GB |

虽然没有获得世界杯的授权，不过Konami也在南非世界杯开赛之前推出了《胜利十一人》的最新作。游戏在前作的基础上新加入了以日本队为主队征战世界杯的“Japan Challenge”模式，在这个新模式里，玩家可以选择日本国家队或作为日本国家队中的一员参与到比赛中去，经历从预选赛到决赛的每一个过程，突出重围最终取得冠军。除了日本队的队员外，玩家也可以在“一球成名”模式中创建原创球员加入到日本队，操作自己精心培养的角色进行游戏。以往推出的PSP版“《WE》系列”都未包含足球解说，而这次最大的突破是加入了日本著名解说员中西哲生、北泽豪等人进行激情解说，为热烈的足球气氛增色不少。在世界杯即将开幕之际用本作来提前感受下世界杯的氛围是个不错的选择。



▲从边路突破争取杀入对手的禁区。

**推荐给** 喜欢足球游戏的玩家·热切期待世界杯的人

## PSP 换装大战 强化

もっと NUGA-CEL

| | |
|---|---|
| Idea Factory | S·RPG |
| 日版 | 容量：约450MB |

▲本作的人设十分讨人喜爱。

2009年7月在PS2平台上发售的《换装大战》凭借着优秀的人设和清新的画风曾获得了很高的人气，而近日该游戏经过强化后登陆PSP平台。PSP版在原作的基础上增加了原创剧情，并加入了一些特色鲜明的新角色。游戏故事发生在一个叫“东京23区”的幻想世界，玩家需要和其他女主角协力合作，把凶残的敌人驱逐出境。本作的卖点在于丰富的服装，游戏中角色的服装可以在外观上直接表现出来。服装的级别很大程度上决定了角色能力的高低，所以在战斗中当服装耐久度下降到底线破碎时，角色的能力将会大幅下降，并陷入危机之中。游戏中玩家除了可以在商店购买服装外，还可以使用特定道具以及通过已拥有的服装来合成出高级的稀有服装。

**推荐给** 有收集癖的玩家·对漂亮衣服没有免疫力的玩家

## NDS 假面骑士龙骑

Kamen Rider Dragon Knight

| | |
|---|---|
| D3 Publisher | FTG |
| 美版 | 编号：4941 |

《假面骑士》是日本漫画大师石森章太郎的作品，虽然大师已经逝世，但是“《假面骑士》系列”电视剧从1971年开播至今在日本一直人气不减，可见影响力之深远。这次为大家推荐的《假面骑士龙骑》就是由系列其中一部改编而来的格斗游戏。游戏画面采用全3D的方式，人物的动作流畅连贯，打斗时有良好的打击感。本作的操作很容易上手，并没有一般格斗游戏那么多复杂的搓招，但也别以为游戏没有华丽的必杀技，战斗中玩家可以利用L、R键选择屏幕上的卡片，而这些卡片可以发动召唤攻击、必杀技或是给赤手空拳的玩家装备上强力武器。游戏刚开始仅仅只有两个角色可以选择，不过随着游戏的深入会有越来越多的角色和特技解锁，《假面骑士》的粉丝们想要收集全角色可要花不小的功夫哦。

▲哥们儿我一人挑仨人。

**推荐给** 假面骑士的粉丝们·喜欢格斗游戏但又不喜欢搓招的玩家

## NDS 圈套DS版 隐神栖息之馆

TRICK DS版 ～隐し神の栖む馆～

| | |
|---|---|
| Konami | AVG |
| 日版 | 编号：4945 |

《圈套》是一部人气颇高的日剧，曾两度推出电影版，该作的第三部电影版已于5月初上映，Konami也借着电影的上映而推出了本作。本作为了体现出电影的感觉，不仅在人设方面突出了剧中角色的个性，更是请来了“《圈套》系列”的原班制作阵容担当监制。在游戏中，玩家扮演自称天才魔法师的山田奈绪子和物理学家上田次郎两个人，在一个名为水纳守村的村庄里对一系列非正常现象的案件进行推理。游戏中玩家需要在事件现场进行搜查，听取相关人物的证言并发现事件线索，这些线索经过推理后将会卡片化并且保存，而卡片的不同组合会得出不同的事件结论，但是结论是否正确就要看玩家的推理功力如何了。本作的各种推理事件短小精悍，相对于长篇的推理游戏节奏更加明快，喜欢推理游戏的玩家不要错过。

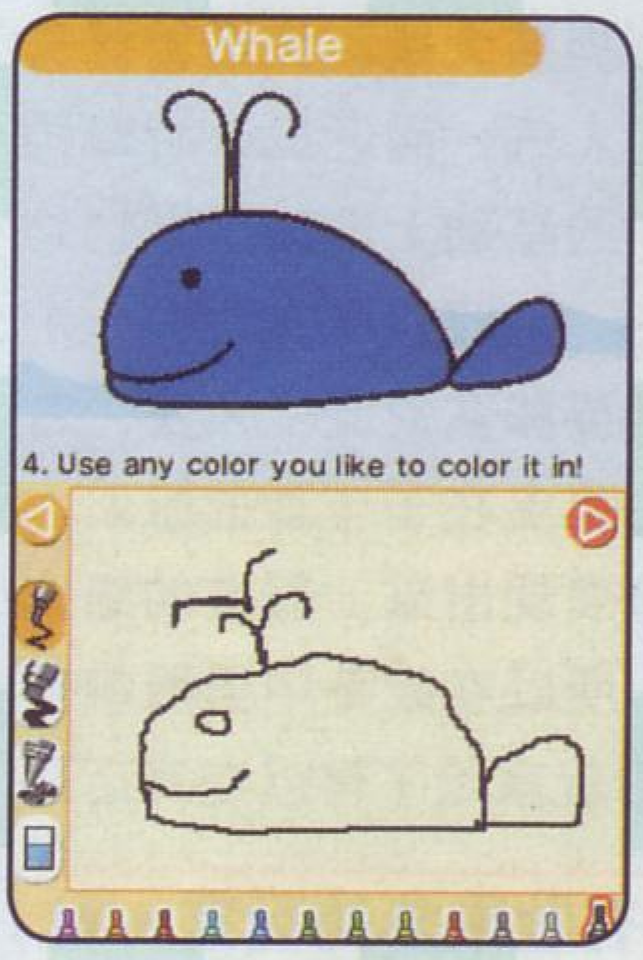
▲玩家要在对话中寻找出线索。

**推荐给** 喜欢推理侦破游戏的玩家・喜欢原剧的人

## NDS 一起绘画吧！

Let's Draw!

| | |
|---|---|
| Majesco | PUZ |
| 美版 | 编号：4934 |



▲在NDS上学画画吧！

《一起绘画吧！》是一款可爱的绘画游戏，在游戏中玩家可以利用各类工具创作图画，并能把自己的作品收藏在画册中。游戏的目的是以有趣的方式教玩家画一些简单的简笔画，刚开始玩家可以根据语音和上屏的指导了解每一根线条的画法，完成草稿后，再选择各种彩色颜料给草稿上色，而上色时玩家甚至可以选择蜡笔画出清新可爱的手绘风格。《一起绘画吧！》最具特色的地方是可以让玩家画出的东西“变活”，比如玩家在游戏中画出一只猪后，玩家自己可以操纵这只猪做出活泼的动作在草地上奔跑，虽说手绘的感觉看起来不够写实，但是不是也有点神笔马良的感觉呢？此外，本作的迷你游戏模式里还收录10个原创小游戏供玩家玩乐。

**推荐给** 不会画画但想学习的玩家・喜欢涂鸦的玩家

## PSP 横冲直撞

Car Jack Street

| | |
|---|---|
| Tag Games | ACT |
| 美版 | 容量：约205MB |

本作是一款“山寨《GTA》”的游戏，它从iPhone平台移植而来。游戏的故事发生在一个叫杰克城的小城市，玩家扮演一个欠了一屁股债的混混，在杰克城中凭借各种手段赚钱还债。游戏的画面使用的是与《GTA》初代相似的垂直鸟瞰视角，并采用了2D人物背景结合3D卡通渲染模型的呈现方式，不仅画面的透视更真实更强调了游戏的美式漫画感。本作的音乐街头味十足，与嘻哈画风相得益彰。游戏中玩家不能赤手空拳与敌人搏斗，只能捡到武器后大开杀戒，而厂商针对鸟瞰视角的弊病加入了枪械辅助瞄准功能，让游戏中的战斗能顺畅地进行。游戏还有一个比较有特色的“收小弟”系统，玩家可以在某些特定地点招收到一些帮派成员，虽说收到的小弟AI并不怎么高，不过可以稍微打消一些独自拼杀的孤独感。

▲游戏的画面风格类似《唐人街战争》。

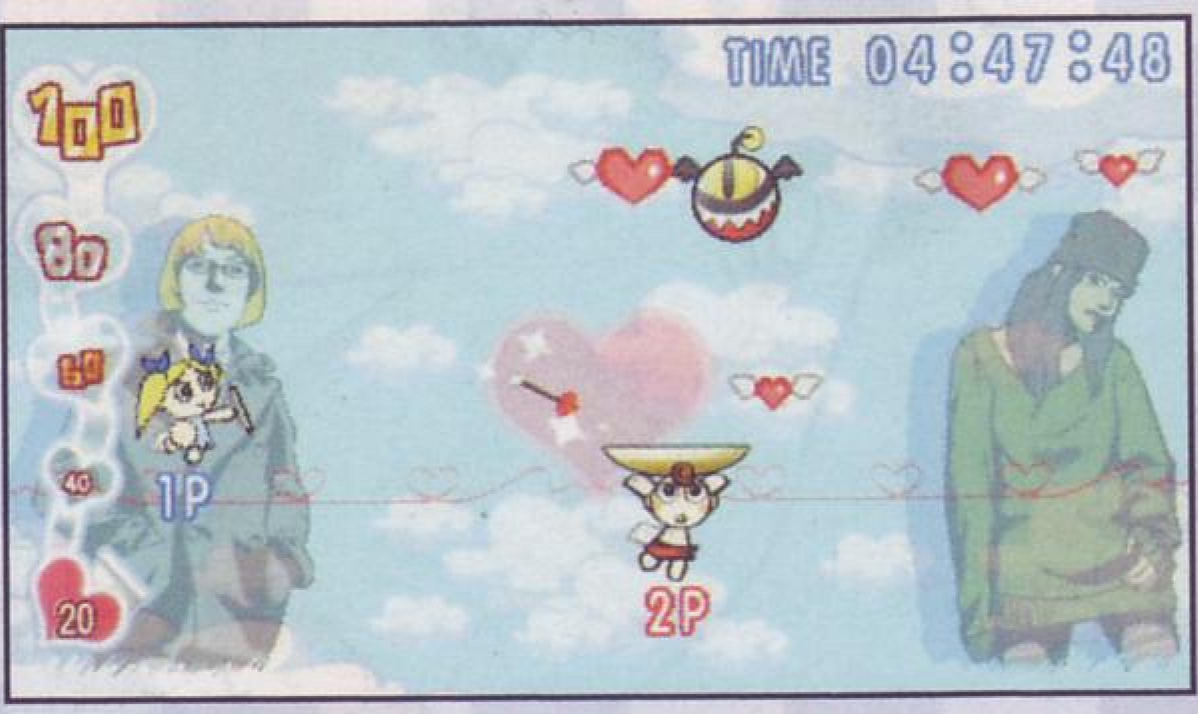
**推荐给** 喜欢《GTA》游戏的玩家

## PSP 爱神丘比特

Love Cupid

| SCEA | PUZ |
| --- | --- |
| 美版 | 容量：约20MB |

《爱神丘比特》是一款双人互动游戏，游戏的目标就是把弓箭射下的爱心收集起来运到恋爱天平上，帮助游戏中虚拟的情侣坠入爱河。游戏中一方用摇杆控制射箭的天使，另外一方用□和○键控制收集爱心的天使，但是别以为会一帆风顺，游戏中时不时会有妨碍玩家收集爱心的小鬼从画面的右方出现，小鬼会释放污染物破坏爱心，所以见到小鬼的时候应该尽快拿起手中的弓箭把它消灭掉。收集爱心的时候也有一定技巧，因为收集爱心的容器很小，如果太贪心一次性收集得太多，爱心反而很容易掉落，所以玩家丰收而归的时候务必放慢移动速度保持稳定，免得辛苦收集的爱心最后功亏一篑。此款游戏非常适合情侣一起玩耍，两人在配合中不知不觉将会增进交流。




▲想顺畅地收集爱心需要两个人默契地配合。

**推荐给** 情侣玩家·想和心仪对象增加交流的玩家

## 一品短消息

**NDS短消息**

●2008年5月发售的《光辉圣约2 意志》在近日推出了完全汉化版，该作最大的特色是可爱的人设和强大的声优阵容。喜欢S·RPG的玩家一定不能错过本作。

●“《DQ》系列”在NDS平台的正统续作《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守护者》在近日发布了汉化版的特别优化版，游戏修正了两个BUG，并针对DSTWO烧录卡进行了特别的优化，以此避免死机问题的发生。

●NBGI于2009年4月推出的RPG游戏《龙珠改 赛亚人来袭》在近日发布了完全汉化版，《七龙珠》的粉丝不要错过。《掌机王SP》第111辑有本作的详细攻略。

●NDSi Ware游戏的大合集《G.G系列精选+》在近日推出，无法体验到DSi Ware游戏的玩家不妨尝试本作。

**PSP短消息**

●曾在PS2平台大受好评的“《薄樱鬼》系列”恋爱文字游戏近期在PSP平台推出最新作《薄樱鬼 游戏录》，游戏以日本幕末时代的京都为舞台，描写了女主角寻找父亲并与新选组的队员们相遇的故事。

●以经商为主题的模拟游戏《超级市场 躁狂症》在近期推出，游戏中玩家需要开动脑筋让自己的业务超过同行竞争对手，并逐步壮大自己的店铺。

●由The Code Monkeys出品的《狂躁猴子混乱》在近期推出。游戏中玩家需要控制许多猴子，通过手中的香蕉来攻击目标，最终完成关卡。

●EA为世界杯开战预热而推出的《2010 FIFA 南非世界杯》近日已推出日版。

最近小翔参与设计制作的游戏项目终于完工，相信很快将在App Store上发售。当你在制作游戏时，你才会感觉到开发一款游戏是多么的不易。（HINT：这是一款2009年在iPhone平台发售的人气高尔夫游戏的续作，有条件的玩家请支持正版购买哦！）

文 乌冬　美编 玻璃球

推荐度 B

POCKET HALO 光环视频收录

NINTENDO DS

## 天使之翼 激斗的轨迹

キャプテン翼 激斗の轨迹

| | | | |
|---|---|---|---|
| Konami | RPG | 2010年5月20日 | 日版 |
| 1～4人 | 1Gb | 5250日元 | 无对应周边 |

今年足球界迎来世界杯盛事，但对于喜欢动漫的足球迷来说还有另一个事情值得庆祝，那就是《天使之翼》连载30周年，为此NBGI推出了这款《天使之翼 激斗的轨迹》，以纪念这部影响了一代人的足球漫画。

## 游戏玩法

本作的玩法被称为指令式足球，除了跑动和带球外，其他的动作都要通过选择指令的方式来完成。指令窗口会在遭遇对方球员时自动弹出，或是带球时通过Y键调出，防守方和进攻方的指令是不同的，如果有必杀技的球员，还会必杀技的子选项可选。

### 指令效果

**パス**

传球，带球状态中随时可选，光标黄色时为短传，蓝色为长传，在球经过轨道上的对方球员会自动进行拦截动作。

**シュート**

射门，带球状态中随时可选，在球经过轨道上的对方球员会自动进行拦截动作，球到龙门前时还要和对方守门员对决。

**トラップ**

接球，接长传球时出现的选项，成功后进入带球状态。

**かわす**

过人，带球遭遇对方球员时可选，成功后再次进入带球移动状态。

**何もしない**

什么都不干，直接让对方的指令成功。

**カット**

断球，遭遇对方带球球员时可选，成功后控球权转为我方，对传球的成功率高。

**チエック**

拼抢，遭遇对方带球球员时可选，成功后控球权转为我方，对过人的成功率高。

**ブロック**

阻挡，遭遇对方带球球员时可选，成功后控球权转为我方，对射门的成功率高。

**キャッチ**

接球，门将专用指令，对方球员射门时可选，成功后控球权转为我方。

**パンチング**

拳击球，门将专用指令，对方球员射门时可选，拦截的成功率比接球高，不过被弹飞的球有可能落回对方手上。

### とびだす

飞扑，门将专用指令，遭遇对方带球球员时可选，成功后控球权转为我方。

### かまえる

架构，门将专用指令，遭遇对方带球球员时可选，成功后控球权转为我方。

## 人物能力

影响指令成功与否的主要看人物的能力，人物的能力越高成功率也就越高，能力可以通过比赛累积经验值提升，另外不同的作战计划对能力也会对能力进行修正。

| 能力一览 | |
|---|---|
| オフェンス | 进攻 |
| ディフェンス | 守备 |
| パワー | 力量 |
| フィジカル | 身体 |
| スピード | 速度 |
| テクニック | 技巧 |
| スタミナ | 体力 |
| メンタリティ | 精神 |
| ドリブル | 过人 |
| パス | 传球 |
| シュート | 射门 |
| バランス | 平衡 |
| AP | 必杀技值 |

| 作战计划一览 | |
|---|---|
| 强气で攻めろ | 选择攻击指令时进攻值上升 |
| しっかり守れ | 选择防守指令时守备值上升 |
| パスをまわせ | 和传球指令有关的能力上升 |
| シュートをうて | 和射门指令有关的能力上升 |
| ドリブルではこべ | 和过人指令有关的能力上升 |
| パスを读でいけ | 和断球指令有关的能力上升 |
| シュ-トをうたせるな | 和阻挡指令有关的能力上升 |
| 当たりにいけ | 和拼抢指令有关的能力上升 |
| イチかパチか | 必杀技指令时能力上升，通常指令时能力下降 |
| 基本に忠实に | 通常指令时能力上升，必杀技指令时能力下降 |
| オレがヒ-ロー | AP回复量上升，进攻和守备能力下降 |

## 剧情还原

由于是纪念作品，这次游戏还特地加入了剧情还原系统，在故事模式的比赛中只要达成某些特定条件，就可以自动发生原作中的经典剧情。剧情还原会直接对赛事产生影响，包括对我方有利和不利的。剧情还原的另一个作用就是影响赛后获得的道具，道具可以用来增加队员的能力或习得必杀技，系统会根据比赛的剧情还原数量给予评价，剧情还原得越多评价就越高，获得的道具也越好。

### 道具效果

| 球鞋 | |
|---|---|
| 道具名 | 效果 |
| SPシューズ | 速度能力上升 |
| TQシューズ | 技巧能力上升 |
| STシューズ | 体力能力上升 |
| SHシューズ | 射门能力上升 |
| 反转のシューズ | 习得空中射门必杀技“オーバーヘッドキック” |
| 不死鸟のシューズ | 习得地上射门必杀技“ドライブシュート” |
| 荒鹫のシューズ | 习得地上射门必杀技“イーグルショット” |
| 猛虎のシューズ | 习得地上射门必杀技“タイガーショット” |
| レーザーシューズ | 习得地上射门必杀技“レーザーシュート” |
| 苍炎のシューズ | 习得地上射门必杀技“ノンファイヤーショット” |

| 手套 | |
|---|---|
| 道具名 | 效果 |
| Dグローブ | 守备能力上升 |
| Cグローブ | 门将接球时成功率提高 |
| Pグローブ | 门将拳击球时成功率提高 |
| Wグローブ | 门将架构时成功率提高 |
| 捨て身のグローブ | 习得拳击球必杀技“体で止める” |

| 饰品 | |
|---|---|
| 道具名 | 效果 |
| Oミサンガ | 进攻能力上升 |
| Dミサンガ | 守备能力上升 |
| Sミサンガ | 射门能力上升 |
| DFミサンガ | 守备能力上升，身体能力大幅上升 |
| 空のミサンガ | 习得过人必杀技“直线的ドリブル” |
| 猛虎のミサンガ | 习得过人必杀技“ヒールリフト” |
| 切替のミサンガ | 习得过人必杀技“クイックシフト” |
| 突击のレガーズ | 习得拼抢必杀技“チヤージアタック” |
| 根性のお守り | 习得阻挡必杀技“颜面ブロック” |

### 玩后感

游戏的玩法和旧作区别不大，不过剧情还原系统的加入却使难度大为提升，光是探索每场比赛的原作剧情都已经够费劲了，为了评价还得步步为营，只要错过一个就前功尽弃，真是叫人欲哭无泪。

文 伊娃　美编 Rin

本作是拥有悠久历史的动作游戏“《波斯王子》系列”的最新作，是系列久享盛名的《波斯王子 时之沙》的续篇。虽然为全平台发售，不过每个平台的游戏内容都不尽相同，因此有机会的话，最好每一个作品都不要错过，好从多方面来体验王子的冒险。

取自然之力 以杂耍般的特技动作越过困阻

POCKET HALO 光环视频收录　推荐度 A　攻略透解 GUIDE THROUGH

PLAYSTATION PORTABLE

| 波斯王子 遗忘之沙 | | | |
|---|---|---|---|
| Prince of Persia：The Forgotten Sands | | | |
| Ubisoft | ACT | 2010年5月18日 | 美版 |
| 1人 | 39.99美元 | 无对应周边 | |

# PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

# 系统解析

## 基本操作

| | |
|---|---|
| L | 减速技能 |
| R | 加速技能 |
| 滑杆 | 切换精灵环绕的目标 |
| ←/→ | 跑动 |
| ↑ | 向上攀爬/饮用泉水 |
| ↓ | 向下滑动 |
| ○ | 抓取/下落 |
| □ | 攻击 |
| × | 跳跃 |
| △ | 升级 |

## 生命系统

游戏中虽然王子有着生命值的限定，但是取消了死亡惩罚，就算HP槽耗尽也不会Game Over，而是在上一个续关点立即复活。续关点即泉水池，饮用泉水能立即回复满王子的HP。王子拥有时光倒流的能力，每当操作失误导致王子丧命也没关系，系统会自动消耗一次时光倒流的Recall次数，王子便能原地复活了。初期时只能使用3次Recall，后期随着游戏的进行，王子还会增加3次Recall的机会，也就是说，在两个续关点之间，加上王子的本体性命，王子共拥有7条命。当所有Recall都用完，王子就只剩本体的HP了，这个时候千万要谨慎，如果未能安全到达下一个续关点，王子丧命后就只能从上一个续关点重新开始了。

## 收集要素及相关

本作中的收集要素共有两种，分别是点金石和时之石。点金石为黄色晶石，分布于场景中，每关的数量都很多，需要玩家一一收集；时之石是蓝色晶石，是根据玩家每关的过关效率和总时间而奖励的，每个关卡最多可获得9枚。点金石用于升级王子的HP槽和攻击招式，而时之石则用于换购游戏主题的艺术品：场景CG以及原声音乐。顺带一提，每个关卡通过后系统都会在3个项目上进行评定，分别是Elixer、Time和Recalls，即点金石和时之石的收集情况以及Recall的使用次数，每个项目的评定都分为3个等级，每个等级对应一枚宝石，不过宝石没有实际用途，就算9枚全获也只是说明你的过关评价高而已。

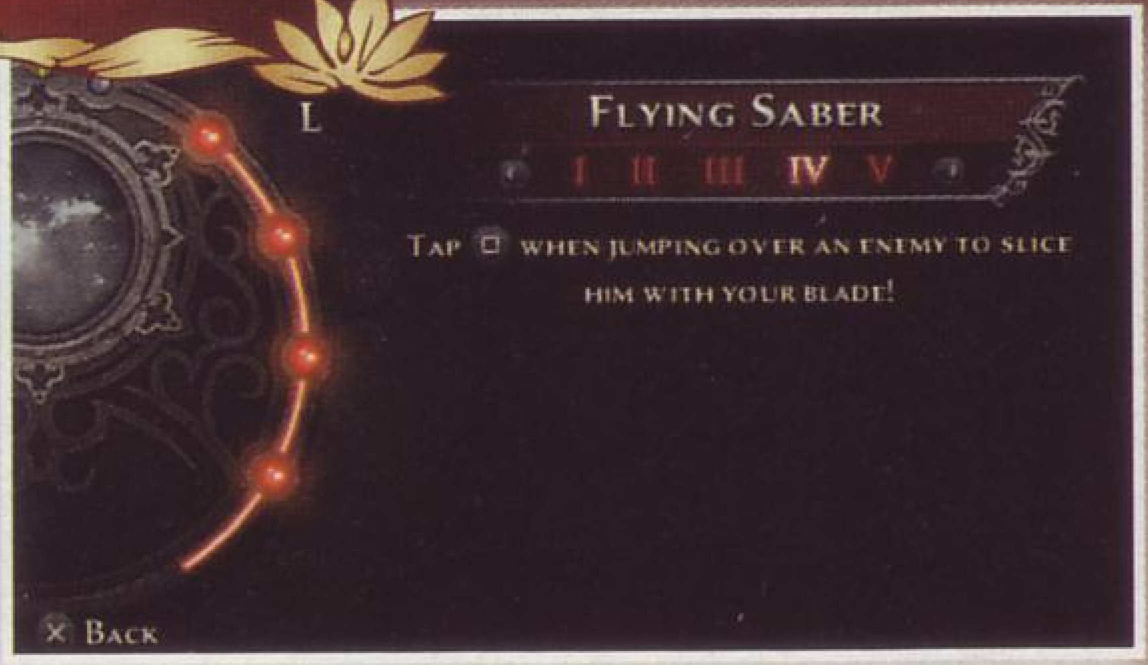
## 自然元素与技能的使用

游戏中，王子需要帮助精灵Helem解救她的3个姐姐，每个姐姐都是时间的化身，可以对物体进行时空上的减速、加速以及时光倒流。场景中可利用的自然元素便是沙子，沙子共有3种形态：黄沙束、黄沙阵和黄沙流。黄沙束较细，对其使用加速技能时多用于推动物体或击碎石板等，对其使用减速技能时可将其冰冻起来当横梁使用；黄沙阵较粗，对其使用加速功能时黄沙阵会升高，可以帮助王子到达高处，对其使用减速技能时可将其冰冻起来当垫脚石；黄沙流势如瀑布，在场景中出现得并不多，一般只需对其使用减速技能将其冰冻起来，作为王子落脚的平台。

游戏中需要在加速技能和减速技能之间灵活切换，要熟练掌握。这两种技能在使用的时候，每个技能都不能同时对多个物体进行使用，即当对第二个物体使用同一种技能后，第一个物体的形态便会很快恢复原状，举个例子：冰冻第一个黄沙束后，再在冰冻第二个黄沙束的同时，第一个黄沙束即会开始解冻，因此在黄沙束之间换跳时动作一定要迅速。而在这两种技能之间切换使用时就不必担心这个问题了，不过不能同时操作，需有先后顺序。

## 升级系统

游戏中每个关卡都会有若干泉水池，靠近后按△键即可打开升级菜单。使用收集到的点金石，可对王子的HP槽以及攻击招式两个方面进行升级。王子的HP槽共有5级，每升一级HP槽便会增长一节。攻击招式也共有5项，以下列表详解：




| 序号 | 名称 | 点金石 | 操作 | 描述 |
|---|---|---|---|---|
| I | Counter Attack | 60 | 在敌人发起攻击的同时按○键 | 在防御之后会自动发起反击 |
| II | Charged Attack | 100 | 按住□键 | 进行蓄力攻击，蓄力的时间越久，攻击的力度和范围就越大，且无视敌方的防御。蓄力时一旦王子受到攻击即会停止 |
| III | Bullet Attack | 140 | 蹬墙跳时按□键 | 如子弹般从墙上弹出，造成伤害的同时还能将扎堆的敌人分散开 |
| IV | Flying Saber | 160 | 跳上敌人头顶时按□键 | 腾空发起大魄力压杀攻击，并将敌人弹出一段距离（可借此将敌人推下平台或是推向机关） |
| V | Cyclone | 190 | 按△键 | 发动大范围气旋，能对周围所有敌人造成伤害 |

# 兵种解析

游戏中的战斗并不多，每场战斗的敌人数量非常少，而且基本上一波最多只出现3名敌人。多收集场景中分布的点金石，尽早升级王子的攻击招式，这些招数的威力都十分强大，只要能熟练操作不费血就能搞定战斗。以下为大家详细介绍。

### 阔刀兵

阔刀兵是出场率最高也是最好对付的兵种，不仅攻击频率低，而且不会防御。较难对付的是后期出现的加强型阔刀兵，他们除了普通攻击外还会蓄力攻击，并学会了防御，对付其最好的办法就是使用近身投技将其扔出，再趁机猛攻几下。

### 弓箭兵

弓箭兵比较难对付，不仅会远程射箭攻击，还会近身双刃挥斩。对付其射箭攻击时，只要在王子面对着弓箭兵时进行防御便不会受到任何伤害，但是如果背对弓箭兵时进行防御则完全无效。当王子靠近弓箭兵时，弓箭兵会一直处于双刃格挡状态，此时的挥砍攻击均无效，不过在受到攻击后弓箭兵会起身挥砍王子三次，王子可完全防御掉。在前期还未升级威猛的攻击招数时，可趁其发起攻击或攻击结束后的间隙抓紧攻击，虽然危险性较高但很有效率。

### 女妖

女妖会悬在半空中发射刀斧攻击，防御无效只能躲避。不过对付起来也不是很难，靠近女妖的下方，精灵便会过去围绕女妖，此时赶紧将女妖冰冻，在女妖被冰冻的同时，空中的横梁也会继而冰冻，跳上去攻击几次即可搞定。冰冻的女妖和横梁会很快解冻，而且女妖发出的刀斧非常碍事，有时刚躲过刀斧，横梁就解冻了。

### 铠甲兵

铠甲兵的攻击频率稍低，但是威力不可小觑，而且还拥有防御盾，因此投技根本无效。对付他的方法有两种，可以一直攻击直到破坏他的盾，再一直攻击即可，不过此方法费时又费力，最好的方法就是趁其起身攻击时按○键还击，几下就能搞定。要注意的是，铠甲兵还拥有HP自动回复技能，不仅能给自己回复还能给一同出现的其他兵回复，因此该情况下一定要首攻铠甲兵。

### 黄蜂怪

因为黄蜂怪一直处于飞行状态，因此不太好对付。可趁其飞得不高时将其冰冻，再跳起来攻击，可一刀搞定。不过当黄蜂怪进行蓄力攻击时是无法实施冰冻技能的，因此要及时躲避。

# 流程攻略

※文中的“场景”是以泉水池为界，比如第一个与第二个泉水池之间的流程称之为“场景一”，以此类推。

## 第一关 The Canyon

点金石 48　　时之石 9

### 序幕

他们说我们注定要面对自己的命运，命运之神总有一天会找到我们。我可以肯定地告诉你那是真的，只因这个预言……

——“你会死在他的剑上，正如秋去冬来、日夜交替……他是体内流着皇族血液的孤独的英雄，他的力量是人类的灵魂所抵挡不住的。”

Ahihud早就预测到了这个预言，他是火系圣灵中最有势力的人，他派遣刺客去暗杀王国里每一个拥有皇族血统的男人，希望能打破预言。

我的父亲——Sharaman国王，对Ahihud和

这个预言都一无所知，他只知道他的家人被莫名杀害。为了保住我的性命，他想尽一切办法将我藏起来，但是就在那天，一个奇特的精灵出现在我的面前：“跟着我，我带你去找你的敌人！”

我不想在危险面前退缩，于是我决定借此机会拯救我的家人。

跟随着精灵，我来到了沙漠边缘的峡谷中。

CG过后，王子来到了王宫的外侧，首先我们先熟悉下操作，会有提示让你按相应的按键。初期都是些很基本的动作，很简单就不多介绍了，注意蹬墙跳时尽量靠近平台边缘时再起跳，否则有可能到达不了对岸。另外不要从高处直接掉落，那样会消耗王子的HP，甚至丧命。来到悬崖边，可利用墙壁的裂缝进行攀爬，整个攀爬的路线为∽型，落地后进门。一直往下前进，到尽头后沿着墙壁上的凸起平台往上攀爬，几次横梁换跳后来到发红光的区域，会遭遇第一场战斗，敌人只有一名阔刀兵。来到桥梁处，刚一过桥桥梁就坍塌了，而且前方的石桥也会部分坍塌，小心通过。接着会经过一道发光的门，站在地面发光处即可获得一次时光倒流的Recall能力。之后要经历两次墙壁间的之字跳，到达顶层平台。刚一出来就遭遇战斗，敌人仍然只有一名阔刀兵。

### 王子的失误之举

“那是什么？里面居然发着光！”

“那是困住我姐姐的牢狱。”

“我们得救她！但如何救？”

“我会告诉你的，这边走。”

我能感受得到光球中的力量，是我从来都不敢想像的，靠近它就好像站在了未来。

“不要！你触碰了它就等于向Ahihud暴露了我们的踪迹！”

“那我就毁了他这只眼！”

“这里不宜久留，Ahihud肯定会派人追来的，赶快进门！”

我明白一旦进了这扇门，我就得把所有东西都抛之脑后，除了拯救我家人的迫切愿望。

## 第二关 Ethereal World Lamya

点金石 66　时之石 9

### ◆场景一◆

剧情后饮用泉水回复体力，之后往右走，根据光束的提示沿着墙上的台阶往上爬，跳过三道横梁，进门后进入第一个解谜环节：踩地上的机关，对面墙体内轨道上的光球就会自动往右滚动，轨道上会有很多自动开合的阀门机关，一旦光球触碰阀门则解谜必须从头开始，通过L键或R键可控制光球进行减速或加速。解谜成功后触发剧情。

### Lamya的重生

“我和姐姐Lamya都是时间的女儿，分别掌控着世间万物的发展秩序，我掌控的是‘现在’，因此我可以看到人类所能看到的一切。”

“那Lamya呢？”

“她掌控的是‘将来’，拥有加速时光的力量。现在她已经自由了，她会将她的力量传授给你。”

“她要去哪里？”

“去补充能量，刚刚遭受了苦难的她还很虚弱。我们必须得走了，得找到那扇能让你回

### ◆场景二◆

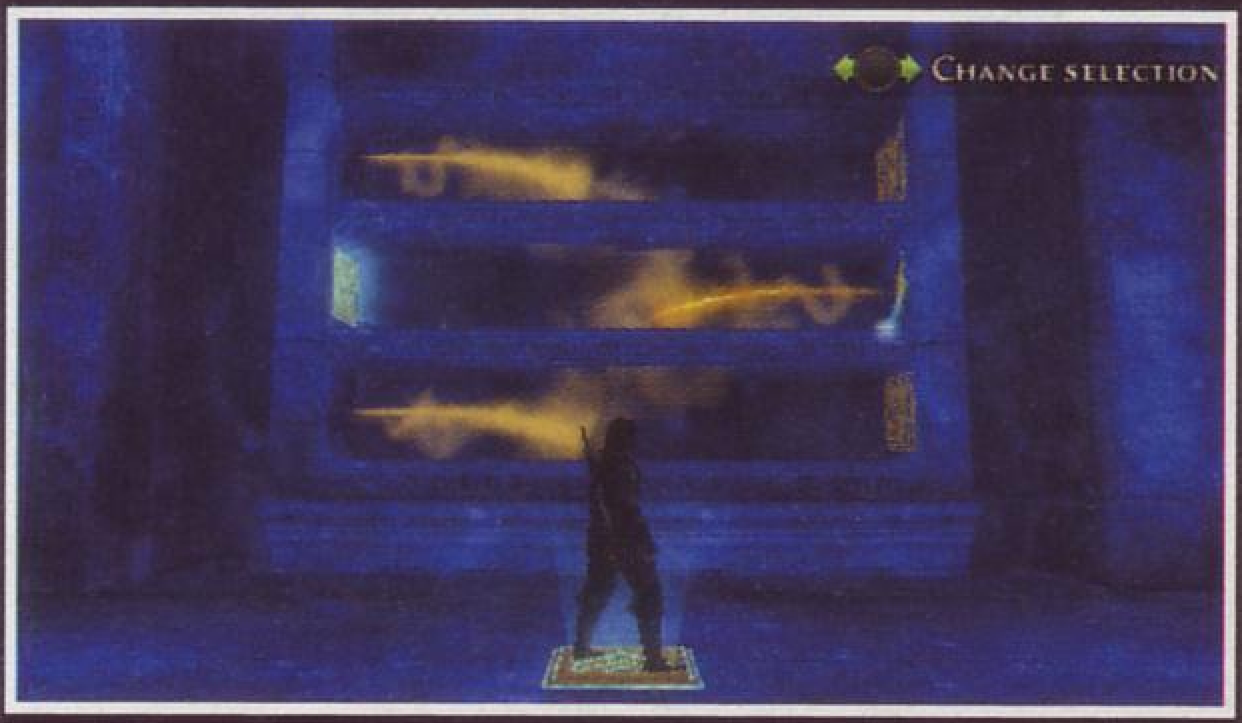
一开始需要通过几个来回移动的平台，被精灵控制的平台可通过R键控制其加速移动，需要注意的是最后两个平台的交替，因为两个平台之间隔了墙壁，因此必须要使得两个平台都靠近墙壁之后再起跳才能顺利到达。

## ◆场景三◆

利用黄沙阵一直前进，途径毒水池时一定要准确跳到水面上的黄沙阵上，切勿落水，被精灵控制的黄沙阵可使用加速技能使其升高，以帮助王子到达更高处。

## ◆场景四◆

依然需要靠黄沙阵进行解谜，按住R键，上层的黄沙阵即会将石柱往右推动，踩住机关后挡在王子前方的石门打开。接着使用同样的方法打开第二道石门，再将石柱移到右边的高墙下，从而借助石柱到达上层。最后再控制黄沙阵将挡路的墙壁击穿，进入下一个房间。踩地上的机关，墙上会出现三个黄沙阵，利用滑杆来控制精灵选择黄沙阵，通过加速技能控制黄沙阵依次打开机关后，石门打开。




## ◆场景五◆

本场景的路途比较危险，十分考验换跳和之字跳的技术。一开始的柱子会不断往下降，所以跳上柱子后一定要不断往上跳，再借助黄沙+加速技能一直往上前进。进门后借助横梁与墙壁进行之字跳来到上层，接下来就要经历两次墙壁间的之字跳，途中还要多次控制黄沙阵打开上方挡路的石门。第一次之字跳较安全，墙壁不高，而且可以停歇在墙壁上突起的石阶上控制黄沙阵；第二次的墙壁非常高，而且需要在之字跳的过程中控制控制黄沙阵打开上方挡路的石门三次，如果协调不好就会坠落。

# 第三关 The Dam

点金石 55　时之石 9

## ◆场景一◆

首先会遭遇一场战斗，不过只有两个阔刀兵很好对付。战斗后一直往右，可借助墙壁上的藤蔓进行攀爬、换跳，借助墙壁上的裂缝下滑，途中还会遇上一名敌人，到底层后往右，借助黄沙阵到达上方出口。

## ◆场景二◆

从这里开始，在泉水池不仅可以饮用泉水回复HP，还能对王子的HP槽和战斗能力进行升级了。之后遇上尖刺机关，利用加速技能使尖刺收回，然后安全通过。接着会发生战斗，遇见新敌人弓箭兵，攻击力加强，注意防御。一路前行，遇上摇晃的尖刺滚木，翻滚躲过即可。

接下来的任务是要将水坝坝口封住：将石柱推到机关处打开上方的机关，然后通过之字跳到达二层，将石柱拉到最左边的机关上（注意墙上的射箭机关），然后再到三层，连续跳跃（滚木很低，切不可翻滚）通过尖刺滚木后，使用加速技能控制石柱将其移动到机关上，一层水坝的闸门便会将水流封住。

从三层的最右边往下，注意两侧墙壁上的射箭机关。跳上一个平台，站在机关上平台即会向左移动，此时要及时使用加速技能将上方的石柱移到机关上，以打开前面挡路的石门；接着用同样的方法打开第二个石门，不过该石门在平台下方，因此王子必须要吊在平台边缘才能通过。之后便会返回到场景二的尖刺机关处，出来后王子便可以过河了。

## ◆场景三◆

初期没什么难度，不过就是一些换跳，进入一扇门后，要面对的机关非常棘手，不仅要熟悉机关射箭的规律，还要保证能准确地跳跃到黄沙阵上，最后一个射箭机关能射出三道箭幕，而且是相继射出的，一定要小心。之后来到出口处触发战斗，只有四个敌人因此难度依然不高。

## 第四关 The Road of Destiny

点金石 43　时之石 9

### ◆场景一◆

跳过几道横梁，然后将石门从墙体中拉出来即可前行，之后会有一系列的尖刺机关和尖刺滚木，最后狭窄通道里的尖刺机关需要小心，找准机会一连串翻滚就能通过。之后进入第一场战斗，最左边平台上的弓箭兵无法攻击到，使用加速技能控制黄沙阵将他推下去就会刚好掉落在尖刺机关上，剩下的三个大块头阔刀兵就不难对付了，将他们逼下平台跌落到尖刺机关上也可，这样更省事一些。

接着需要借助不断下降的柱子和两侧的墙壁进行之字跳，难度很高，千万不要在柱子上停留，不然只能原地踏步，只当柱子是垫脚，然后借助墙壁往上走即可很快到达右上的出口。接下来的黄沙阵和横梁的换跳一定要小心，很容易跌落，到达最右边可获得一次时光倒流的能力。出门后爬到右边的墙上拉下机关，顶上的石门即会打开，不过石门会慢慢关上，因此要在极短的时间内，借助墙壁上的突起和横梁尽快到达石门，翻滚出门。

继续前行，拉下墙壁上的开关，黄沙阵即会将前面的石门击碎，进入后触发战斗，敌人依然只有四个难度很低。最后是一连串的藤蔓攀爬，一开始会出现一个弓箭手，不过只要不停止攀爬就不会中箭，后面还会遇上射箭机关，小心通过后进入下一个场景。

### ◆场景二◆

进门后首先会遇上一架尖刺滚木，当滚木摆荡到最右边时翻滚通过，谁知滚木竟然脱落，赶紧往右一直跑，跳过几个横梁后会遇上几堵墙，需要翻滚通过，翻滚动作结束后就要立即跳跃过沟壑，否则很容易被滚木追上，而且最终到达终点后一定要确保王子是站在平台上，而不是吊在平台边缘，不然的话一样会被滚木刺死。

## 第五关 Palace Doors

点金石 50　时之石 9

本关是一场BOSS战，掌握技巧后难度就不会太大。BOSS的攻击方式只有一种，就是挥拳锤击，王子的所有攻击对BOSS均无效，要想攻击到他就只有一个办法。BOSS身后墙壁的两边各有一个射箭机关，但是处于关闭状态，开启的扳手就在两个机关的正中间。首先将BOSS引到场景左侧或右侧（只要BOSS背对着射箭机关就行了），躲避BOSS的锤击，当地面出现黑色旋风，说明BOSS即将对该位置进行强力锤击，一定不要靠近，否则立即毙命。强力攻击后旋风位置处会形成暂时的黄沙阵，借助其跳上横梁并扳动开关，背部中箭的BOSS会暂时昏厥，此时赶紧上前一阵乱砍。重复此方法多次便能杀死BOSS。不过要注意的是，当BOSS的HP越少，其锤击攻击的次数就会越多，而且不太容易发动强力攻击，因此危险性越来越高。

### 释放Talah

“又一个牢狱！这次我想我不会轻举妄动了。”

“打碎它吧，求你了，救救我姐姐！”

### 时之黎明

“在人类时代，上帝们和恶魔们都生活在无穷尽的宇宙中，他们想着怎样做更多的事，怎样让世间生灵更有意义。

我的父亲，上帝之一，主动承担了改变宇宙的任务，为了建立起新的秩序他不惜牺牲自己。

这是时之黎明，虽然给万物带来了死亡，但也赋予了他们新的生命意义。

在那场大灾难之后，时间的女儿们出生，并成为时间的化身。

但是父亲只遗留了一些点金石就离开了我们，而他从天堂陨落的那个地方从此充满着魔力，因为是神圣之地，所以那里并没有时间的概念。

为了保护这些点金石，我们在那里建造了宫殿，千万年来皇族的战士和神父一直守卫着宫殿，从未有人触及，因为我们知道，一旦这股力量被邪恶之手掌控将会发生怎样的悲剧。”

## 第六关 Ethereal World Talah

点金石 62　时之石 9

### ◆场景一◆

一路前行，之字跳上楼，再换跳几个横梁后进门。此处再次遇上解谜环节：踩上地上的机关，墙体内轨道上的光球就会自动滚动，轨道内依然会有很多自动开合的阀门，解谜难度颇大于第一次。因为轨道是向上延伸，因此还要控制王子一路向上攀爬。沿路光球会停止滚动几次，控制王子踩上途中的机关即可再次启动光球。解谜成功后触发剧情。

### Talah的蚕生

“恢复自由之身吧！她是我的大姐，她掌控的是‘过去’。”

“她是Talah吗？”

“是的，她就是Talah，她一直坚持着为的是不让过往被遗忘。现在她已经自由了，而我们也可以使用她的力量了。”

“她这是要去补充能量吗？”

“是的，当她恢复了，她会和我们其他几个姐妹会合的，她们将在这个飘渺的世界里安身。再见，姐姐。”

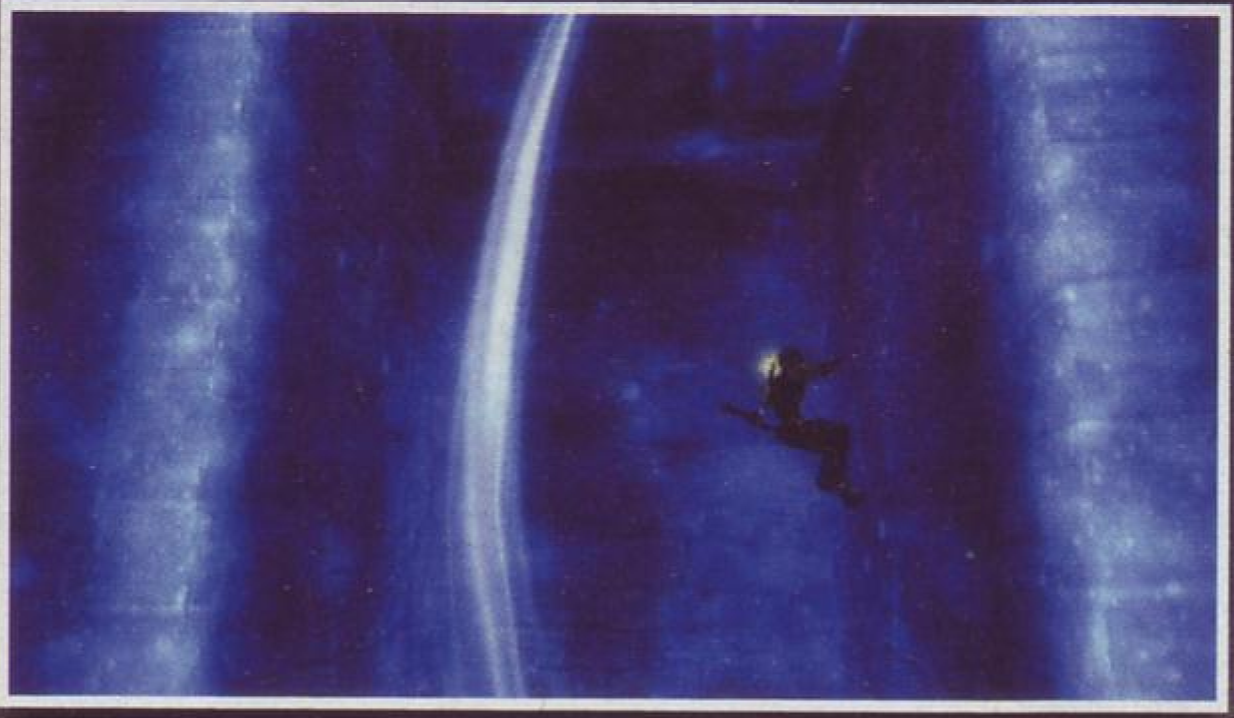
### ◆场景二◆

一开始需要换跳几个横梁，不过其中被精灵环绕的横梁会不时消失，小心不要坠落，之后待消失的墙壁出现后再蹬墙跳来到出口处。进门后王子学会新的技能——减速技能，按住L键让黄沙束减速后便能将其冰冻，王子就能在上面搭脚了，虽然最后的几个黄沙束换跳难度不高，但一定把握好跳跃频率并及时对下一个横梁使用冰冻技能才行。接着会依次遇见3次黄沙阵，使用冰冻技能将其变成冰柱，然后拉到机关上，即可打开前进的石门。最后一次打开石门后再将冰柱拉到门内的水槽边，借助其跳上平台。

### ◆场景三◆

一开始就会进入战斗，遇见一个新的敌人——女妖，掌握技巧就很好对付。往右走，先将黄沙阵冰冻，再使用加速技能控制旁边的黄沙束将冰柱推下来，跳上冰柱后接连跳过几个黄沙束。

接下来就是冰冻技能与蹬墙跳的结合动作了，第一次时墙面上有突起平台可以落脚，因此难度不高，来到上层平台后进行难度非常高的第二次，首先利用黄沙阵往上开启右边墙壁上的第一个机关，上面则会出现黄沙束，将其冰冻后，便是一连串的开启机关、冰冻黄沙束、蹬墙跳了。按照指定的路线应该是左右墙壁轮换蹬墙跳，不过左边的机关其实是可以省略的，当王子吊在冰冻的黄沙束上时让其站到上面去，然后就只用往右墙壁蹬墙跳了，这样就能省掉一半的麻烦。



## 第七关 The Halls

点金石 73　时之石 9

### ◆场景一◆

一开始就会有战斗，面对的是3个加强型阔刀兵。战斗后往右，王子学会新动作，按住方向键上键+跳跃即可向上攀爬竖梁，后面的3次黄沙束换跳时要小心中间上下移动的尖刺机关。出门后触发第二次战斗，依然是加强型阔刀兵。接下来又是横梁换跳，上平台后还需要进行两次黄沙束换跳，并且黄沙束之间都有上下移动的尖刺机关，难度非常高，还好左边平台就有泉水池，可以多尝试几次。

### ◆场景二◆

出来后由竖梁往上，再往右蹬墙跳打开墙壁上的开关，顶层的石门即会打开，不过与此同时也打开了墙壁上的众多尖刺机关，并且石门还会慢慢闭合上，因此要尽

快到达。这里的尖刺机关是两个一组，实在不行可以使用冰冻技能将其中之一冰冻以减小难度，不过比较费时。下一个房间里又有两根不断下降的柱子，爬到第一根柱子的顶端，使用加速技能让黄沙束打开机关，再换乘到第二根柱子上，用同样的方法打开另一个机关，那么下面暗室的铁门即会打开，获得Saber of Ardor。进入右边的出口又会发生战斗，依然是加强型阔刀兵。战斗后继续往右，将旋转刀冰冻即可安全通过。

### ◆场景三◆

墙壁两侧有很多旋转刀，操控王子抓住墙壁上的裂缝，趁旋转刀转入墙壁中时将其冰冻，再往下爬，如此反复到达底层。

这里的攀爬难度非常高，先到左上平台将齿轮启动，则墙上的第一道平板启动，会向下移动。当平板上的红色区域与蹬墙跳的线路平行时（太高或太低都不行），将其冰冻，上去后往右到达右边平台启动齿轮，则第二道平板启动，会向上移动。用同样的方法将其冰冻，跳上去后解除冰冻，当到达上方的蹬墙跳的线路时再次将其冰冻，即可到达右上的出口。

接着利用黄沙束换跳来到最后一个房间，会有一场面对4个加强型阔刀兵的战斗，结束后过关。

## 第八关
## The Courtyard

点金石 48　时之石 9

### ◆场景一◆

本关一开始就要面对三大片机关，既有尖刺机关，又有旋转刀，可以一步一步将机关冰冻再通过，也可以瞅准机会一连串翻滚通过。之后会有一场战斗，面对的敌人是两名加强型阔刀兵。战斗后往右，站在堵住的出口旁，使用加速技能控制门外的黄沙束打开机关，出口的石门即会打开。

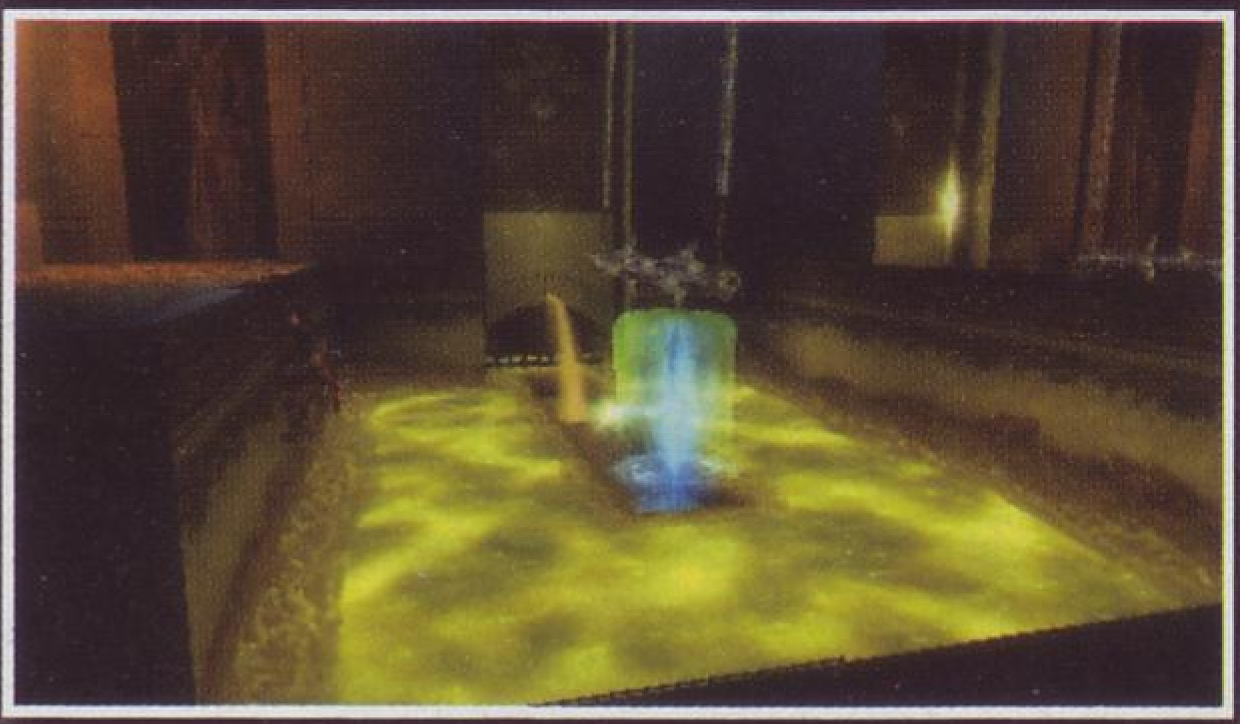
### ◆场景二◆

进门后往右走会触发战斗，面对的敌人是两名加强型阔刀兵和两名弓箭兵。之后来到左上的平台，扳动墙壁上的机关，则右边的出口即会打开，因为有时间限制，所以要借助黄沙束及时到达右侧平台并离开。下来后又会遭遇战斗，面对的是新型敌人——铠甲兵。

战斗结束后，上方会掉下一块大石将地板砸穿，控制王子沿着墙壁上的藤蔓一直往上爬，途中会依次出现几个弓箭手，只要攀爬不停歇就不会中箭。接下来的房间里共有两层，一层有多个射箭机关，射箭频率很高，二层也有射箭机关，但射箭频率正常，因为一层无收集品所以建议走二层（注意，靠近二层第二个射箭机关时前方的地板会坍塌），到达右侧后由黄沙束下滑。

### ◆场景三◆

进门后，使用加速技能控制黄沙束击穿地板，再下滑，注意底部的尖刺机关，冰冻后再落地。跳上对面的墙壁，使用加速技能控制黄沙束将门击穿，进去后踩上地上的机关，则右侧的出口打开。进入下一个房间，出口的门被三道锁封住了，每道锁对应一个机关。将黄沙阵冰冻，再利用黄沙束将其推过来当垫脚石，之后再使用上方的黄沙束将石墩推下来，即可打开第一道锁。用同样的方法依次打开剩下的两道锁即可打开出口。出门后往下，再通过横梁往右，上去后进入下一个场景。



### ◆场景四◆

利用横梁换跳通过第一个尖刺堆，再翻滚通过第二个尖刺堆。下一个房间的出口被锁，来到最左边平台踩上地上的机关即可打开出口。出门往下，落在黄沙阵上，扳动左边墙壁上的开关，然后抓紧时间往右借助刚伸出来的横梁往上。下一个房间的机关与之前差不多，出口的门被两道锁封住了，每道锁对应一个机关。不过悬空摆荡的两个尖刺机关使得难度猛增，在跳上冰冻的黄沙阵时一定要确保王子是趴在边缘而不是站在上面，否则就会直接被尖刺机关刺死。在最后一个房间会遭遇一场战斗，只有一名阔刀兵及一名铠甲兵，对阔刀兵使用投技，然后砸向铠甲兵很快就能搞定战斗。

## 第八关 The Living Quarters

点金石 56　时之石 9

### ◆场景一◆

前几个房间需要面对的不是旋转刀就是各种各样的尖刺机关，难度很大，建议一步步将机关冰冻后再通过。最后沿着墙壁上的裂缝一直往上，然后借助黄沙束换跳来到出口。刚一出来就遇上战斗，战斗中会先后出现两个阔刀兵和两个加强型阔刀兵。

### ◆场景二◆

墙壁上有三座射箭机关，跳上第一个竖梁后平台坠落，不过没有关系，可以借助黄沙束到达右边。第二个房间的机关十分复杂，不能急躁。将黄沙束冰冻，换跳的同时注意躲避尖刺机关，来到右边的墙壁，一个个将旋转刀冰冻后往下。到底后往左，分别有两根柱子，且上面各有一个上下移动的尖刺滚木，只有在王子跳上柱子后才能对滚木使用冰冻技能，因此一定要小心。落地后接着往右，又是一系列的换跳和翻滚，注意跳上最后一根柱子时，一定要及时下滑到地面，不然上面的尖刺滚木会很快解冻并跟上来的。落地后又获得一次时光倒流的能力。

### ◆场景三◆

先将第一个尖刺机关冰冻在王子和横梁之间的位置，能保证王子在换跳时不会被其刺中。接下来的换跳动作就要迅速了，不仅要及时将黄沙束冰冻，还要在躲避尖刺机关的同时迅速换跳。进入下一个房间，只要王子一踏上有裂缝的地板，整个房间就会瞬间坍塌，因此必须要迅速跳上竖梁，然后以最快的速度在竖梁间换跳，到达出口。下一个房间依然是同样的状况，要控制王子不顾一切以最快的速度到达最右边，在换跳的时候一定注意不要停留，而且最后落脚的地面也会随之坍塌，因此出了门才算安全。

### ◆场景三◆

由宫殿大门往里走，会出现四扇门，王子经过前三扇门时门上都会发光，亦可随便进入，而第四扇则暂时进不去。每扇门里都需要接受挑战才能打开通往宫殿的大门。

第一扇：在竖梁与墙壁之间进行之字跳，建议只将墙壁上的旋转刀冰冻，至于竖梁上的尖刺机关，最好不要冰冻，弄不好就让自己乱了阵，还不如以躲避的方式前进。到顶后往左跳上横梁，接着冰冻黄沙束，换跳后借助黄沙阵打开墙上的机关，即可打开宫殿大门的第一道锁。先别急着落地，要小心地面上有尖刺机关。

第二扇：这里的机关并不复杂，一路冰冻旋转刀往下，再跳上横梁，冰冻尖刺机关一直往右，又是一路冰冻旋转刀往下，最后往左进行横梁换跳，跳上左边的墙壁打开机关，则宫殿大门的第二道锁打开。之后一定要换乘到横梁上再落地出门，否则会直接掉落在毒水池中丧命。

第三扇：由墙上的藤蔓一直往下爬，途中将旋转刀一一冰冻，就不会有什么问题。由藤蔓下落到竖梁上，加速黄沙束将底下的石柱推到机关上，则宫殿大门的第三道锁打开，大门也就打开了。之后再将石柱往右移，与第二个射箭机关对齐才能保证王子能顺利跳上去。

第四扇：宫殿大门打开后，第四扇门解禁，玩家可进可不进。进去后就只是依次换跳黄沙阵一直往上收集点金石而已，没有任何难度。

往回走来到打开的宫殿大门前会遭遇战斗，会先后出现两名弓箭兵以及一名弓箭兵+一名铠甲兵。

## 第十关 The Throne Room

点金石 50　时之石 9

本关又是一场BOSS战，难度并不比之前的高。王子所在的平台上方共有4根柱子，踩上地面中间的机关，柱子便会砸下来。起初BOSS会浮空投掷双刃刀攻击，王子只能进行躲避，在左右奔跑躲避的同时精灵会上前环绕BOSS，趁此时赶紧冰冻BOSS，BOSS即会掉落到地面上，并且机关的上方会出现一个黄沙束。把BOSS引到柱子正下方，然后使用加速技能控制黄沙束打开机关，柱子便会砸中BOSS。之后BOSS又会浮空，可用同样的方法对付他。每根柱子都能废掉BOSS四分之一的HP，而且柱子一旦砸中BOSS后便会粉碎，因此当4根柱子利用完后BOSS也就死了。

### 释放Najmah

"又是你的姐姐？"

"是的，她叫Najmah，她是我们当中拥有最强力量的，你必须击碎这个牢狱解救她。"

### 点金石收藏室

Ahihud过去将时间的女儿囚禁，为的是使用她们的力量将点金石从宫殿中夺走。

他认为他能从这些点金石中获得救赎。

预言中提到了他的死亡，但如果他能收集到足够的点金石，他就能获得上帝的所有力量。

因而……永生不灭。

我越走越近，Ahihud的恐惧也迅速蔓延。

我能成为预言中的那个英雄吗？

点金石已渐渐耗竭，而火系神灵们仍在迅速地吞噬着仅有的剩余。

## 第十一关 Ethereal World Najmah

点金石 63　时之石 9

### ◆场景一◆

进入第一个房间，出口的石门被四道锁封住了，要想打开，就必须要进入房间内的四扇门解除机关。

第一扇：往左跳上平台，接下来的蹬墙之字跳难度很高，而且存在一定的运气成分。两堵墙壁中央会不时出现6根冰冻的横梁，不过很快又会融化，而且这6根横梁会随机出现，一旦上面的横梁未出现，就立即要使用加速技能让它显形。运气好的话，6根横梁也会依次出现，因此只需之字跳和冰冻技能两个程序就能到达左上的机关。当石门转入内室时，借助黄沙阵跳上对面的墙上开启机关，再回到黄沙阵上（跳回时一定要将黄沙阵升高才能保证王子不会跌落丧命）。接着将黄沙阵冰冻，再加速黄沙束将其和王子推到下层，如此再反复一次，打开左侧墙壁的机关，再下来踩地上刚出现的机关，则出口石门的第一道锁打开。

第二扇：这里的机关要简单得多，往左跳上横梁，将地面的尖刺机关冰冻以收集点金石，再跳上左边的横梁。将右侧墙壁的第一个射箭机关冰冻，跳上去后冰冻第二个射箭机关，再踩上左侧墙壁上的机关，最后将墙壁外的黄沙束加速以打开机关，则出口石门的第二道锁打开。

第三扇：进门往右，跳上第一根横梁，靠近第二根横梁时换跳。接下来的操作有点棘手，右边会不断有小的毒水池匀速上升，因此要适时地加速或减速，保证王子在两个小毒水池之间才能安全到达上层。踩上顶层的机关则出口石门的第三道锁打开。抓住上下移动的小平台后不需原路返回，直接落地即可。

第四扇：这里会遇上新花样的机关，用于蹬墙跳的墙板会左右移动，因此难度稍高，当墙板移动到中间的位置时跳过去是最稳当的。下来后还是这样的机关，但是多了个摆荡的尖刺机关，难度就更高了。将移动的墙板冰冻在中间位置，然后当尖刺机关迎面向王子摆荡过来并在到达最高点前的一刹那抓紧跳过去就会万无一失。到达左边平台后踩上机关，则出口石门的第四道锁打开，继而石门打开。利用黄沙阵往上一直跳即可返回。

### ◆场景二◆

进入打开的石门，这里的难度并不高，沿着墙壁上突起的边缘一直往下，跳上底部的黄沙阵，不过底部毒水池的毒水会不时上涨，因此要在毒水褪去后再落地。接着在毒水涨起之前抓紧时间将黄沙阵冰冻，再推到右边当垫脚石，爬上右上的平台。上来后触发战斗，只有一名女妖。战斗后往里走，再次遇上移动光球的解谜环节，规则同上次一样，只要保证光球不触碰到机关即可。不过本关中光球的加速明显拖慢，因此最好在机关刚收回的时候就开始加速，等到机关全部收回时光球就刚好启动了。

### Najmah的重生

“你得帮助Najmah获得重生，她是命运之神，她是‘过去’、‘现在’和‘将来’的终极掌控者。”

“我深感责任重大。”

“虽然只是因为Ahihud的折磨才不得不告诉他那个预言的，但是她还是受尽了无穷的折磨。”

“我无法想象。”

“现在她将赋予我们她的力量——时光倒流的力量。”

## 第十二关 The Prisons

点金石 62　时之石 9

### ◆场景一◆

将黄沙束冰冻，跳到对面平台，再冰冻黄沙束跳到右侧墙壁上，一直往上，到达最后一根横梁时往左侧墙壁跳，踩上机关后石门转向内侧，里面是隐藏区域，能收集到点金石。回到右边出口，进去后需要一连串的黄沙阵和黄沙束换跳，加速技能和冰冻技能需熟练掌握，最后两次换跳时还有摆荡的尖刺机关干扰，要更加小心。下一个房间需要借助3个黄沙束换跳过关，小心墙上的射箭机关。翻滚越过三道尖刺木板后来到下一个房间，需要在竖梁和黄沙束之间换跳往下，到达底层后先往左，冰冻3架旋转刀后进入隐藏区域收集点金石。之后进右边的门触发战斗，出现新敌人黄蜂怪，另外还有一个阔刀兵。

接着要在尖刺板转到背面时蹬墙跳，并将尖刺滚木冰冻后往右爬。然后就是一系列的黄沙束换跳，所幸途中没有机关干扰，因此没有难度。

### ◆场景二◆

因为无法使用精灵控制旋转刀，所以在黄沙束之间换跳时一定要抓好时机，接着扳动墙上的开关石壁则会左移，要在石壁收回前抓紧时间借助黄沙束到达石壁顶部。进入圆形房间触发战斗，虽然只有两名加强型阔刀兵，但是房间顶部的尖刺石板会缓缓下降，因此要在被刺死前将敌人搞定。建议用投技将两名阔刀兵都摔倒在地，然后上前进行蓄力攻击，能大大提高战斗效率。注意，当石板降得很低时切勿跳跃以免被刺死，而且本战斗中王子不能使用时光倒流的能力，因此一旦丧命，战斗就要从新开始。

接着将黄沙阵冰冻，推到右边打开出口的机关。出来后是一系列的冰冻黄沙束然后下滑，小心躲过墙上的射箭机关，另外落地前小心地面上的尖刺板。

### ◆场景三◆

一开始的黄沙束换跳难度不大，小心射箭机关和中央平台上的尖刺板即可。接着冰冻墙上的尖刺板往下，走过两根竖梁再冰冻墙上的尖刺板往上。上平台后冰冻黄沙阵并将其推到右边当垫脚石，到达顶部平台后触发战斗，只有两只黄蜂怪，战斗后将石柱推到机关上打开出口的铁门即过关。

## 第十三关 The Treasure Rooms

点金石 71　时之石 9

### ◆场景一◆

翻滚躲过几个尖刺石柱，进门后触发战斗，敌人只有一名阔刀兵和两只黄蜂怪。刚一进门，桥梁就坍塌了，得另寻他径。往下攀爬，跳上毒水池上漂浮的石墩，石墩会下沉因此要尽快跳上黄沙束，再换跳几个石墩到达右侧平台，踩上机关后原路返回，由第一个石墩往右上前进即可到达顶层的出口。

### ◆场景二◆

本场景开始出现黄沙流，将其冰冻后到下层开启机关，则右侧墙壁会出现两个黄沙束，跳上去再往左借助一系列的黄沙流来到顶层出口。之后就是一些横梁换跳，没有太大难度。

### ◆场景三◆

一开始会有多个尖刺石柱，一旦王子被砸中就会丧命，建议一个一个将其冰冻起来再通过会保险一些。来到下一个房间触发战斗，敌人是3个加强型阔刀兵和一个铠甲兵。之后来到右边，跳上铁箱扳动开关，铁箱就会从出口移出，再冰冻铁箱即可出门。

来到下一个房间进入解谜环节，要想打开出口的门就必须要将绿、粉、黄、蓝四种颜色的机关解除。踩住地面上的机关，则石柱开始转动，且石柱上面还会出现一个黄沙束，按照绿、粉、黄、蓝的顺序，加速黄沙束击中各颜色相对应的机关即可打开出口的门。

### ◆场景四◆

躲过第一个旋转刀与尖刺结合的机关后触发战斗，敌人是4个加强型阔刀兵，直接将敌人都逼到旋转刀上可以让战斗快点结束。继续躲过第二个机关，前面的地板坍塌，沿着墙壁上的裂缝一直往下，落地后才知道中了陷阱。左边墙壁中突现巨大的滚石，王子所要做的就是赶紧往右奔跑。最初除了木质的横梁，其他都会坍塌，后面还要借助掉落的大石块往上攀爬，时间非常紧迫，稍有迟疑就会丧命。

### ◆场景五◆

沿着墙壁一直往下滑，落地后往左走，借助黄沙束跳到上层，获得Saber of Might。继续前进会遭遇战斗，敌人数量仍然不多，战斗后从右侧的出口进入即过关。

# 第十四关 The Furnace

点金石 56　　时之石 9

### ◆场景一◆

沿着井壁一路往下，将途中的机关都冰冻即可。落地后触发战斗，悬崖左边有3个加强型阔刀兵，而悬崖右边就只有一个弓箭兵，使用投技将他们都扔下悬崖即可。往右走到底，用刀砍机关，则可将火苗传送到熔炉中，随后加速黄沙束击穿地板，再冰冻黄沙束滑下去。

### ◆场景二◆

沿着竖梁和墙壁上的裂缝一直往下，刚一落地就触发战斗，敌人只有3个弓箭兵和1个加强型阔刀兵。结束后只能往左，进门后需要在几根不断下降的铁链间进行换跳，到达最后一根铁链后，需要在铁链和墙壁间进行之字跳到达右上方的平台，这一连串的跳跃难度非常大，需要一定的技巧，途中切勿停留，不然肯定会落水身亡。躲过墙壁上的3个旋转刀后从右侧出口出来，再次用刀砍机关，第二个火苗被传送到熔炉中。借助几个横梁往下就回到了本场景一开始落地的地方，此时往右走过河，河上有一个尖刺滚木机关和一个射箭机关，而开启出口的开关又恰在河的正中央，因此要迅速地在两个危险的机关间切换使用冰冻技能才能保证足够的时间打开出口。

### ◆场景三◆

沿着竖梁往下滑，扳动墙壁上的机关，则上下两层的桥梁都会合拢，冰冻桥梁过桥，一定要抓紧时间，因为一旦解冻，下层的桥梁就会跟着一起分开。一路冰冻旋转刀机关往下，落地后往右躲过几个尖刺机关即可过桥。

### ◆场景四◆

出来后触发战斗，除了与3个铠甲兵正面交锋，远处的石阶上还会出现弓箭兵，建议站在场景的左侧吸引弓箭兵跳到左边第一个台阶上，再加速黄沙束将其推下悬崖。出来后再次用刀砍机关，则第3个火苗被传送到熔炉中。

沿着横梁往上爬，到顶后将移动的沙罐冰冻在下方，再加速黄沙束打开机关，则毒水池上方会出现若干竖梁，与此同时射箭机关亦被激活。小心换跳来到左边，之字跳来到上方，抓住左侧墙壁上的裂缝，再将沙罐冰冻在上方，并加速黄沙束打开机关。跳上最后一根竖梁时要注意，迅速切换精灵冰冻黄沙流，然后在竖梁收回之前跳上去，动作一定要快。最后还会发生一场战斗，敌人只有两名铠甲兵。战斗后进门，用刀砍机关，则第4个火苗被传送到熔炉中，熔炉的火焰使得上层的毒水池产生蒸汽，跳上毒水池中的木板即会被蒸汽喷出井口。

## 第十五关 The Royal Quarters

点金石 47　时之石 9

### ◆场景一◆

借助黄沙阵往上，会遇见新的机关——大转盘。跳到转盘的横梁上，注意转盘的中央有尖刺机关，找准机会跳上右边的横梁，然后一步一步将机关冰冻往下攀爬。下一个房间的屋顶有5个尖刺石柱，会不时下砸，王子一旦被砸中就会丧命。将左边的石柱一路往右边推，石柱可以卡住尖刺防止王子被刺中。

下一个房间里有4个大转盘，每个转盘上都有尖刺机关，而且左上的屋顶也有石刺。抓住第一个转盘的横梁到达顶部，换抓第二个转盘的横梁，当转到水平方向时换跳到转盘中间的黄沙束上，躲过尖刺机关往右二连跳，到达第三个转盘，随后要立即跳到下面的横梁以免被屋顶夹死，再由第四个横梁落地。接着触发战斗，有3个加强型阔刀兵以及1个弓箭兵，可以使用投技将敌人扔到尖刺石柱下。

### ◆场景二◆

从右边往下，掉落在黄沙阵上，将黄沙阵冰冻，再加速黄沙束推动冰柱往下，如此重复几次即可到达底部，注意第三个平台和第四个平台各有一个尖刺机关，需小心。往右走即可获得一次时光倒流的Recall能力。出门后踩地面的机关即可移动场景中的黄沙阵，每踩一次都会触发战斗，都是加强型阔刀兵。将黄沙阵移动到右侧时借助其跳上右上的平台。

接着借助黄沙阵一层一层往上跳，每个黄沙阵上方都有一架尖刺机关，掌握好其摆荡规律即可安全避开。后面的黄沙流换跳难度很高，尖刺滚木很棘手，需要及时原地跳跃进行躲避。

### ◆场景三◆

往前走又会出现坍塌情况，一个字跑！这次逃跑的难度相对于前一次难度要稍低，多试几次就行了。

### ◆场景四◆

毒水池的水面会不断上涨，关键就是要迅速换跳，途中千万不要停顿。到达最顶层平台后触发战斗，难度依然不高。

## 第十六关 The Sanctuary

点金石 50　时之石 9

### ◆场景一◆

地面上共有3个开关，先踩中间的，然后把指针停在蓝色的部位就可以成功开启机关，接着用同样的方法开启左边第一个。每个机关都分别控制着一个场景，开启机关的目的是关闭对应场景中的一些尖刺等机关，使得接下来的冒险变得相对简单一些。如果前面没有成功开启，那么站到第三个开关上时就会掉落陷阱。

掉落后借助黄沙束进行换跳，再之字跳到达上方，往右走触发战斗，只有两个铠甲兵，本场战斗无需费力气，只要将敌人引到场景中央然后扳动墙壁上的开关，即可启动屋顶的尖刺石柱将敌人砸死。最后需要通过冰冻黄沙束再加几次换跳来到下一个场景。

### ◆场景二◆

刚走到走廊尽头走廊就坍塌了，幸好抓住了窗户的边缘，沿着外墙壁的裂缝一直攀爬，远处会不时出现弓箭兵，不过影响不大。刚一落脚就触发战斗，会接连出现3波一个铠甲兵+一个加强型阔刀兵。战斗后往右走，地板坍塌，王子随之掉落在横梁上，赶紧往右进行换跳，因为横梁也会随着墙壁而坍塌。

### ◆场景三◆

拉动墙上的开关，则出口石门打开，不过石门还会慢慢合上，因此要尽快到达。途中需要在黄沙阵和横梁间进行换跳，还得躲避射箭机关，如果到达出口时石门已经合上则需原路返回重新拉下开关，注意在最后两个黄沙阵上切不可加速黄沙阵进行跳跃，否则会直接落水身亡。出门后借助黄沙阵往上攀爬，到顶部后打开墙壁上的机关，则场景中会出现一系列的黄沙束。将黄沙束依次冰冻并换跳，到达横梁后打开右边墙壁上的机关。落地后往左翻过挡路的石墙，将黄沙阵冰冻，再推到最左边当垫脚石，以打开墙壁最上面的那个机关，最后再将冰柱推到右边地面上的机关处就能打开出口的石门了。

## 第十七关 Ethereal World Ahihud

点金石 101　时之石 9

### 精灵消失

“来这里向我挑战简直是愚蠢至极啊，凡人。”

“你才是那个蠢蛋。只有蠢蛋才相信他能改变命中的注定。”

“如果预言真的要我死，那我就去一个没有死亡概念的地方！”

“Helem！他逃走了！我们得跟上去，不管付出什么代价！”

“入口被一股很强大的邪恶力量包围，也许我能击溃它。”

“小心啊，Helem。”

“这力量……太……强了！”

“Helem？你还好么？Helem？”

“你会为这付出代价的，Ahihud！我发誓！”

### ◆场景一◆

为了阻止王子，Ahihud欲将王子的必经之路全部摧毁，因此王子还是要迅速跑动，在Ahihud之前到达终点。途中既有横梁换跳，还有蹬墙跳，可以多尝试几次，熟悉路线后就没什么难点了。进门后触发战斗，敌人只有一名女妖。

## ◆场景二◆

加速墙壁上的齿轮使得墙壁移动的速度加快，然后接连两次蹬墙跳来到对面平台。接着又遇上毒水池上涨的情况，抓紧时间往上爬。之后的墙壁间的之字跳难度很高，是因为墙体上很多石块都没有伸出来，要灵活使用加速技能，让精灵及时将石块推过来。接着将黄沙阵冰冻，再加速黄沙束将冰柱连同王子推到右边，跳上横梁，又是墙壁间的之字跳，好在中间有横梁可停留。到达顶层，仍然要巧用加速技能在横梁之间进行换跳，出来后触发战斗，敌人只有一个女妖，不同于之前的是，本次要按L键才能让横梁显形。

## ◆场景三◆

一开始又是熟悉的解谜环节，不过这次的四个机关被铁栅栏封锁在了里面。先进入场景左边的门，踩上机关后再进入内室踩机关，返回进入右边的门，往下走打开墙上的机关，然后用加速技能将另一个机关移上来，踩上机关后铁栅栏打开。

解谜的方法与之前相同，先踩住地面上的机关，则石柱开始转动，再按照蓝、绿、黄、粉的顺序，加速黄沙束击中各颜色相对应的机关，不同的是，本次有时间限制，因此动作要迅速。解谜成功后出口的石门打开。之后连续之字跳跃到达上层。

## ◆场景四◆

又是考验跳跃技巧的一段路程，按照路线一口气完成，注意别失误就行。落脚后触发战斗，又是女妖，仍然是使用L减速让横梁显形，再跳上去攻击。沿着左边的柱子一直往上爬，来到最终点与最终BOSS Ahihud作战。

## ◆最终BOSS战◆

本场战斗并没有因为是最终BOSS战而难度增加，掌握好BOSS的攻击套路依然可以很轻松地搞定。一开始BOSS被一片蓝光包围，王子此时攻击不到他。注意场景周围共有三根蓝色的柱子，每根柱子上都套了个不停上下移动的圆环。灵活切换精灵，使用加速技能将圆环全部都升到最顶端，保持一段时间后柱子就都断了。精灵的切换具有一定的技巧性，而且与此同时还要躲避BOSS的攻击，这一系列的操作难度非常高，需多加练习，千万不要手忙脚乱。

接下来，BOSS会不断发射火球攻击，火球的数量较多但威力不大，持续翻滚躲避即可。因为BOSS仍然处于浮空状态，所以王子还是攻击不到。不过每隔一段时间，BOSS就会下降到平台边酝酿大魄力绝招，靠近后精灵便会围绕上去，按L键使用减速技能后抓紧时机上去持续攻击，如此循环几次就可以干掉BOSS了。

## 尾声

“快醒醒！我们历经了千辛万苦，你可不能在最后关头放弃呀！”

“谢天谢地。”

“Helem，我是怎么回到现实世界的？”

“一定是Ahihud体内释放出来的点金石打开了出口。”

“真是太美了。”

被Ahihud偷走的那些点金石如今全部追回，宫殿因此恢复了往日的辉煌，而宫殿的居民也因此挣脱了火系圣灵的邪恶咒语。

现在只剩下最后一件事儿了：道别。

“你还会回来的吧？”

“姐姐们需要我，那儿才属于我。”

“但是……我还能再见到你吗？”

“这说不定。但你要记住，在你生命的每一刻，我都会陪伴在你左右……我会永远陪伴着你。”

接着我发现我又回到了初始的沙漠，有种从未有过的孤独感，不过现在的我已变得更加坚强和智慧了。如果都能给自己多点时间，那么你们也一定能实现。

**玩后感**

回归《时之沙》的设定让人感动，虽然严格来说PSP版的本作仍属横版游戏，有别于PSP平台上的前几作，不过3D场景的2D玩法使得王子的特技动作完成得相当完美，操作手感极佳，再也不用担心那些恶心的判定了。游戏的流程不短，场景中的机关也是丰富多样，战斗方面虽然够华丽但是毕竟敌人数量实在太少，如果能像家用机版那样与成群的骷髅兵作战该有多好（这要求是不是太高了些）……

本作移植自Falcom社在2005年以《伊苏III》为蓝本、并采用《伊苏VI》的引擎重制的一款PC游戏，因为超高的难度和可研究性被誉为了"《伊苏》系列"的最高杰作。游戏中玩家将扮演主角亚特鲁在好友多奇的故乡菲尔盖纳上经历一系列冒险，并最终打败魔王。本作是PSP平台上第三作《伊苏》，它不仅保留了PC原有的内容，还增加了新系统、新支线任务等PC版没有的要素，使游戏内容变得更有趣，耐玩度也比PC版增加不少，推荐系列爱好者和喜爱A·RPG的玩家一试。

フェルガナの誓い
THE OATH IN FELGHANA

PLAYSTATION PORTABLE

## 伊苏 菲尔盖纳之誓约

イース フェルガナの誓い

| | | | |
|---|---|---|---|
| Falcom | A·RPG | 2010年4月22日 | 日版 |
| 1人 | 5040日元 | 无对应周边 | |

POCKET HALO 光环视频收录　推荐度 A

文 饭团、骚扰天皇·SK　编 胧月　美编 Juxi

# 系统

## 标题画面

| | |
|---|---|
| New Game（新游戏） | 剧情模式（可选难度） |
| Load（读取存档） | 读取存档 |
| Time Attack（竞速模式） | Boss Rush（通关后出现） |
| Museum（博物馆模式） | 可以查看序言、CG、游戏中的影片 |
| Option（游戏设置） | 游戏设置 |

## 基本操作

| 按键 | 对应效果 |
|---|---|
| △ | ブーストモード（爆发模式） |
| ○ | 攻击/调查/确定 |
| × | 跳跃/取消/对话快进 |
| □ | 腕轮魔法 |
| L | 饰品切换 |
| R | 腕轮切换 |
| START | 主菜单 |
| SELECT | 便利功能（步行/NOT FALL/翼の护符） |
| 方向键 | 人物移动 |
| 滑杆 | 移动/步行（轻推） |

## NOT FALL

在便利功能按键设置后，按SELECT后打开此功能，此后如果不慎掉落悬崖会在之前的场景出现而不是死亡。过于依赖此功能会出现无法取得关键道具以及无法进入新场景的问题，如果不是新手，笔者建议不要开启此项。

## 画面信息

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 装备中的腕轮 | 7 | MP槽（腕轮魔法） |
| 2 | BOOST（爆发槽） | 8 | Raval（矿石数） |
| 3 | 装备中的武器、防具、饰品 | 9 | Gold（金币数） |
| 4 | 经验值条 | 10 | 连击奖励（详见连击系统解说） |
| 5 | 目前HP/HP上限 | 11 | 连击数 |
| 6 | HP槽 | | |

# 主菜单

主菜单分为Equip（装备）、Inventory（道具）、Diary（日记）、Load（读取存档）、Option（游戏设置）、Topic（图鉴）六块。

| | |
|---|---|
| 装备 | 武器、盾、铠甲、饰品、腕轮。 |
| 道具 | 消耗品、支线道具、剧情道具。 |
| 读档 | 读取存档。 |
| 设置 | 全体、声音、按键的设置。 |
| 图鉴 | 人物图鉴、怪物图鉴、游戏说明。 |

# 道具使用方法

| | |
|---|---|
| 一 | 装备发挥效果 |
| 二 | “道具”项目中使用 |
| 三 | 特定地点做调查 |
| 四 | 拾取时自动使用 |

# 如何存档

游戏中有被称为“道祖神”的石碑，这是存档点，存档时可以顺便回复HP。剧情中取得“翼の护符”之后便能在各个石碑之间传送。

# 攻击、特殊攻击详解

| | |
|---|---|
| 攻击 | 按○键攻击，快速连按能行成六连击（爆发状态中能连击十次）。 |
| 空中攻击 | 跳跃中按住方向键+○键，最大三连击。 |
| 特殊攻击 | 分为冲斩、跳斩、上旋、下刺。 |
| 冲斩 | 任意方向键+○键（按下方向键后停顿半秒左右再按○键）。 |
| 跳斩 | ×+○键同时按下。 |
| 上旋 | 跳跃中不按方向键+○键。 |
| 下刺 | 跳跃至最高点后+○键（一定几率使敌人眩晕，二段跳中几率更高，对BOSS无效）。 |

# 爆发槽

爆发槽充满时（蓝色），按△键发动“ブーストモード”。此状态中亚特鲁移动速度、攻击速度、攻击次数提升，受伤时无硬直，且受到的攻击伤害减半，发动此状态的一瞬间无敌。

爆发槽最大时（红色），按△键发动“ダブルブースト”。拥有“ブーストモード”状态下的所有能力，发动时会给予周边敌人一定伤害，并且在该状态下HP将逐渐恢复。

爆发槽会自我恢复，HP越少恢复速度越快。也可通过攻击敌人加速恢复。

# 腕轮系统

随剧情获得。分别为炎灵腕轮（红）、风灵腕轮（绿）、地灵腕轮（黄）三种腕轮。

使用腕轮魔法会消耗MP，MP会自动恢复。腕轮镶嵌对应宝石后便可长按□键蓄力。宝石提升对应腕轮魔法的攻击力及MP恢复速度。

| 腕轮 | 一般魔法 | 蓄力魔法 | 其他效果 |
|---|---|---|---|
| 炎灵腕轮 | 发射火球 | 发射大火球，附带爆炸伤害 | 可点燃火把等机关。发动时受到伤害将减少一半。 |
| 风灵腕轮 | 回旋连斩 | 大回旋连斩，增加回旋数、滞空时间 | 空中发动可长时间滞空。发动时受到伤害将减少1/3。 |
| 地灵腕轮 | 冲撞攻击 | 大冲撞攻击，多段伤害 | 可摧毁有裂缝的墙。发动中为格挡状态，受伤为0，但每次格档会消耗MP。 |

**注** 部分敌人有特殊属性，会对三腕轮其中一种的攻击免疫，也有对物理攻击免疫，需要注意。

# 连击系统

（击中敌人的连击数显示在画面左上角。）

| | |
|---|---|
| 属性秘药 | 此时敌人会掉落“秘药”，分别为攻击上升（红）、防御上升（蓝）、MP回复上升（黄）三种，拾取时自动使用，持续时间显示在HP槽上方，效果可叠加。 |
| 经验上升 | 与连击数成比例的倍率，显示于连击数下方，打到敌人后经验值上升（例连击数50，对应经验取得率为1.50）。 |
| 物品掉落 | 根据连击数比例使物品掉率上升（画面中不显示）。 |

# 商店和工房

| | |
|---|---|
| 商店 | 可购买武器、防具、消耗品（消耗品的携带量由游戏难度决定）。 |
| 工房 | 可强化武器和防具，需消耗“ラバール矿”和金钱。 |

# BOSS战

剧情模式中在BOSS战中死亡的话系统会有四个选项。

| | |
|---|---|
| 继续 | 重新战斗 |
| 读取存档 | 读取存档 |
| 降低难度 | 降低难度（BOSS战中连续死亡三次后出现） |
| 放弃 | 回到标题画面 |

# 二周目

通关后可以制作新存档，读取该存档后选择新游戏难度，随后展开选项继承，确认后开始二周目。

从上至下的条目分别为：

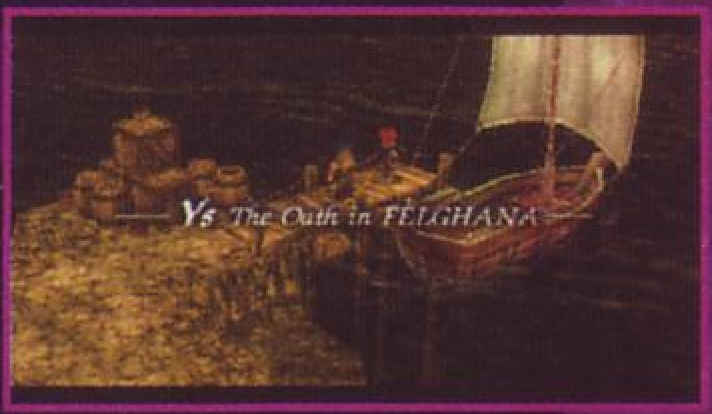
| | |
|---|---|
| 金钱与矿石继承 | 5pt |
| 装备强化等级继承，强化上限扩张 | 5pt |
| 等级继承 | 5pt |
| 一开始就拥有冲刺 | 1pt |
| 一开始就拥有二段跳及双重爆发 | 1pt |
| 腕轮MP消耗减少，回复率增加 | 4pt |
| BOOST回复率增加 | 4pt |
| 最大HP+50 | 10pt |

通关时可以获得pt，游戏难度越高获得pt点数越多。

# 剧情和流程

剧情模式的难度为“Very Easy（非常简单）、Easy（简单）、Normal（通常）、Hard（困难）、Nightmare（噩梦）”五个难度，难度间的主要区别在于敌人的攻防能力，通关游戏一次会出现新的Inferno（地狱）难度。

## 序章 预感




八年未回故乡的多奇（ドギ）与好友亚特鲁（アドル）终于踏上了菲尔盖纳（フェルガナ）的土地。

上岸后多奇发现以前“精灵信仰”遗留下来的“道祖神”遭到了破坏，这时树丛中忽然发出了沙沙声，似乎有东西在接近，亚特鲁向前冲去，多奇欲追上时却被突然出现的魔物挡住了去路。此时一位少女也被魔物包围，幸好亚特鲁及时赶到了，这里会进入教程模式，按提示分别击败两批魔物即可。解救少女后多奇也赶到了，从多奇与少女二人的谈话中得知她是多奇儿时的玩伴——艾蕾娜（エレナ・ストダト）。艾蕾娜开心地把两人带到他们居住的雷德蒙特小镇（レドモント町）。

## 第一章 异变

在酒馆门前，多奇突然想与儿时好友——艾蕾娜的哥哥切斯塔（チェスター）叙旧，艾蕾娜告诉多奇哥哥不在镇上。两人来到以前抚养过多奇的玛古（マーゴ）大婶的酒馆内稍作休息。第二天，多奇要去拜访住在埃鲁登（エルダーム山脉）的老师，让亚特鲁自己去小镇里转转。

进入小镇的左上角的艾蕾娜家，与她交谈后得知切斯塔其实在半年前就不辞而别了，但艾蕾娜为了不让多奇担心暂时不打算将这件事告诉他。随后去礼拜堂拜访神父皮埃尔（ピエール）以及修女奈露（ネル），回到广场时传来男人的惊呼声，询问矿工利卡德（リカルド）得知东边的提格雷采石场（ティグレー采石场）出现了魔物，埃德佳（エドガー）镇长还未逃出。加德纳（ガードナー）大叔便向亚特鲁求援。接受委托后大叔会给予亚特鲁“フェルガナの地图”、“ラバール矿”、50金币。并告知可到工房强化装备。进入右侧的道具屋，与屋里的男性——阿多尼斯（アドニス）对话后可以强化装备。

出城后向东边一直走便可到达采石场。在入口前遇到保罗（ポール），得知矿工头在入口附近，进入采石场后不久来到露天坑道，前进不久后便会遇到矿工头杜伊（デューイ），他告诉亚特鲁镇长在采石场最深处，并把“仓库の键”交给亚特鲁。此时返回露天坑道，进入左下角的房间后看到记录点，在左边的大门使用“仓库の键”后进入仓库搜寻，突然被神秘魔导师拦住了去路。

### BOSS 杜兰（デュラ-ン）

用移动或跳跃可以轻松回避杜兰的攻击，三次剑攻击后护盾将会消失，此时他受到三次攻击或经过一定时间后再次在中央展开护盾继续召唤剑攻击。当BOSS的HP剩余一半后，召唤剑间隔缩短，并在召唤剑攻击后会随机出现在场景某处使用扩散火球或光刃攻击，可在他出招前用攻击打断他。

击败杜兰后，在下方的房间里可取得“炎灵の腕轮”，随后继续深入，后段路途中的甲虫魔物需火魔法才能快速击破，进入坑道后会发现一个半透明的宝箱，用火魔法攻击墙上的火把宝箱就会出现，里面是“炎灵の腕轮”对应的“ルビー”。随后来到“采石场・最奥”，与镇长埃德佳谈话后记录，进入房间开始第二场BOSS战。

## BOSS 艾尔法露（エルフェ-ル）

本战只有火魔法才能攻击到它，战斗时要计算好MP的消耗。它的横向光圈跳跃回避，纵向光圈移动回避。当BOSS的HP过半后会发动风球攻击，风球带有一定的追踪性，慢慢移动回避即可。它HP降到1／3后会使用蓄力攻击，跳跃便能回避。

胜利后取得“星月の雕像”。返回采石场时发现镇长正在与一青年争执着，他就是艾蕾娜苦苦寻找的哥哥切斯塔，想不到一直善良的他如今却是残暴领主麦克·盖亚（マクガイア）手下的骑士。切斯塔看到亚特鲁后警告他不要多管闲事，随后便离开了。

## BOSS 切斯塔·斯托达特（チェスタ-＝ストダ-ト）

切斯塔对魔法免疫，只能用物理斩击造成伤害。战斗的要点在于随时与他保持距离，一旦被切斯塔近身，一波连续攻击会将我们打至半残。战斗时我们应以回避为主，切斯塔攻击后将会出现一段时间的硬直，利用硬直时间进行反击是最安全的方法。需注意他受到连续伤害会用护盾格挡，护盾受到一定次数攻击后他会以自己为中心的一圈范围引发爆炸，记得提前避开。他的HP剩余一半后他将会使用高速移动。

# 第二章 暗流

回到小镇后亚特鲁与镇长在谈论之前的事，不料却被艾蕾娜听到，不愿相信事实的艾蕾娜夺门而出。不知所措的镇长拜托亚特鲁去安慰艾蕾娜。来到艾蕾娜家时，她正为切斯塔感到担忧。在亚特鲁的一番劝说后她看开了些。她告诉亚特鲁，神父好像看到一个疑似切斯塔的人去了伊鲁邦兹遗迹（イルバーンズ遗迹），担心哥哥的艾蕾娜拜托亚特鲁前往遗迹去查探一番。来到礼拜堂，亚特鲁从司教尼古拉斯（ニコラス）那获得“遗迹の键”后急忙前往遗迹。

来到位于菲尔盖纳东北部的伊鲁邦兹遗迹，使用“遗迹の键”打开大门。遗迹路线比较单一，一路前进后会遇到存档点，再次深入发生剧情，亚特鲁发现切斯塔正在和神父争吵，切斯塔也发现亚特鲁的到来，对不听他劝告的亚特鲁，切斯塔决定给他一点惩罚。

两人实力相当，打的越来越激烈，一旁的神父想上前劝解时却冲出了一群士兵，原来是领主来遗迹查看切斯塔的工作进展，从他们的对话中亚特鲁猜测他们似乎是在寻找什么“雕像”，领主认为身为冒险家的亚特鲁太碍事，决定处死亚特鲁，随后切斯塔便将亚特鲁踢下断崖，而神父则被带去巴雷斯坦城（バレスタイン城）的地牢中。

掉到地底深处的亚特鲁决定先回到小镇再做打算，从记录点房间出来后会遇到一个三岔

路口，向左前进后在如图处跳下落至下一场景后可得到“火龙の守り”，装备后下半身将不会受到熔岩的伤害，返回三岔路口后继续向左前景，利用“火龙の守护”通过一段充满熔岩的道路。向下深入的途中有处因跳跃距离不够而无法到达的平台，暂不理会。来到熔岩地带最深处，在记录点做好记录后继续前进可取得“风灵の腕轮”，随后杜兰再次出现，这次他可不打算手下留情，随后再离开的途中会被熔岩追赶，走到场景中央时BOSS出现。

### BOSS 吉伦（ギルン）

当吉伦进出场景中的溶洞时会引发熔岩波浪，要注意提前远离。它从溶洞中冲向亚特鲁时，利用跳跃配合风魔法回避即可。随着我们的攻击次数增加，它的身体会越打越少，最后只剩头部时移动速度变得很快。

胜利后沿着原路返回，之前那个因跳跃距离不够而的平台借助旋风魔法可到达对岸，在此处取得“エメラルド”（之前所有因跳跃距离不够到达不了的平台此时都能通过）。返回至最初三岔路口向右前进，用风魔法蓄力+跳的方式通过障碍后继续前进可来到“大空洞”。记录点右边可拿取“ブロシアの秘药”，使用后习得冲刺能力，随后前进遭遇BOSS袭击。

### BOSS 加鲁巴（ギャルバ）

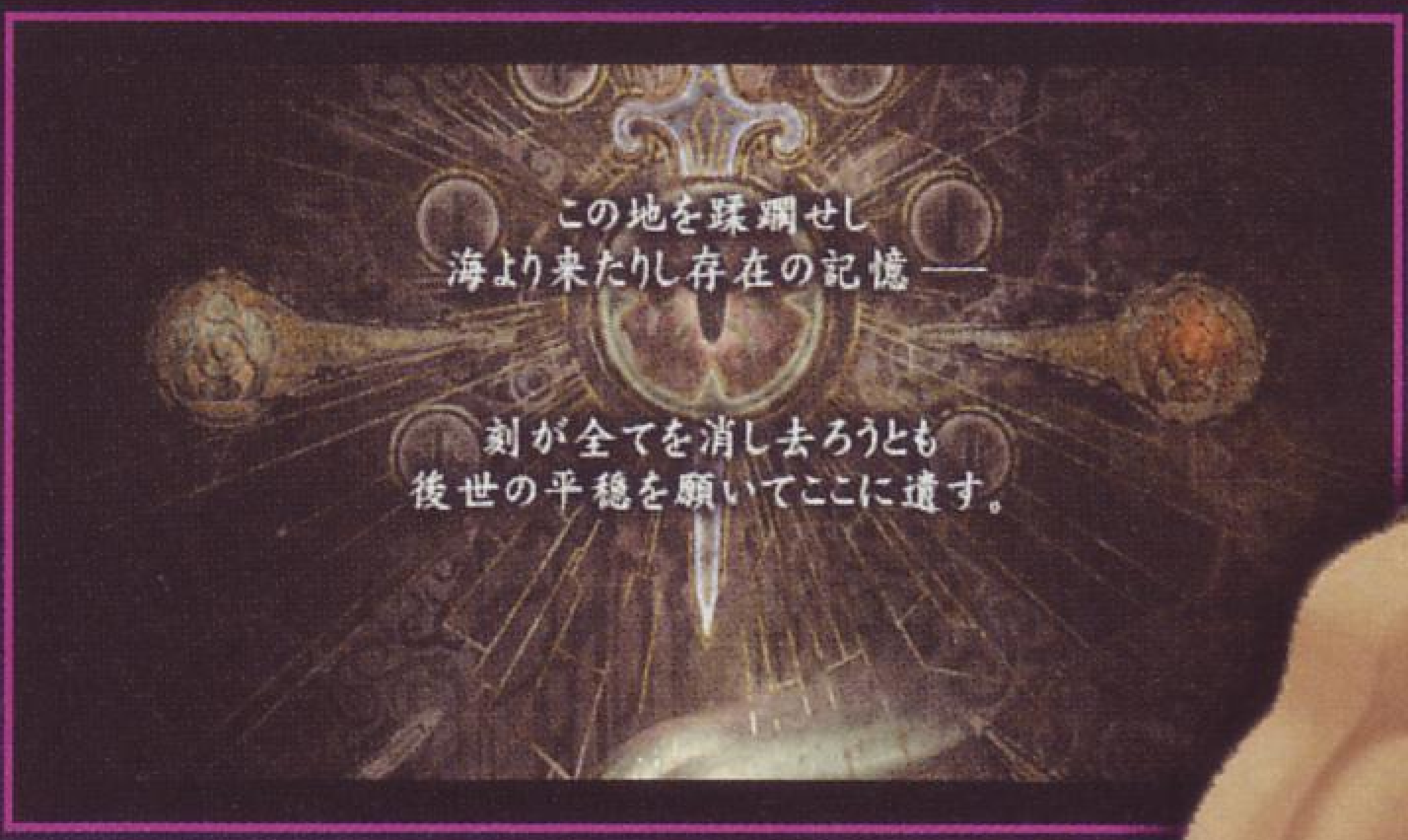
本战的地形为双面地板，加鲁巴利用地板转动攻击时，地板上的针刺部分有伤害判定。加鲁巴平时待在场地上方，我们的跳跃高度很难达到它，需要利用它的火球攻击，在地板弹起的时机攻击它。

击败后取得“落日の雕像”，沿路回到伊鲁邦兹。返回的途中发现切斯塔早已等候多时，他拔剑欲夺取亚特鲁手中的雕像，艾蕾娜与多奇的突然出现让他只好作罢，随后切斯塔丢下了艾蕾娜，再次警告亚特鲁后便离开了。

## 第三章 使命

回到小镇之后众人听说亚特鲁击败巨大魔物后得到奇怪的雕像，认为“雕像”或许和魔物的出现有关系，矿工头杜伊告诉众人他曾在采石场“废坑”中的古代壁画上看过类似的雕像，亚特鲁决定去调查废坑，而多奇去拜访师傅并询问壁画之事。

出城会遇到追赶来的艾蕾娜，并获得“翼の护符”。有了此道具就能在大地图中的储存点进行瞬移，非常便利。前往来到位于提格雷采石场仓库前的三岔路口，向上走可来到废坑入口。进入废坑后的第三个场景的左上角正是杜伊提到的壁画存在场所。调查壁画后传出了不可思议的声音。



遭到蹂躏的这片大地
海的彼岸传来的那段记忆——

即使所有的时光都匆匆飞逝
也期望那后世能够安定和平

邪恶的那瘴气漩涡
使万物惑乱的疯狂
魔王的降临于世界

暴虐的力量咏诵着毁天之歌
精灵王受其蛊惑而服从于它

即使众精灵们也纷纷奔向堕落
菲尔盖娜的大地被黑暗所笼罩

人所犯下的罪行带来的禁断之物从此产生
这个名字便是——加尔巴兰（ガルバラン）

声音自称杰诺斯（ジェノス），杰诺斯告诉亚特鲁，当时魔王的实力过于强大，他无法将魔王彻底消灭，只能把魔王封印在雕像里并埋藏到大地深处，如今菲尔盖纳发生异变，雕像再次浮现世间，魔王定会重新苏醒祸害这个世界，他决定将力量赋予亚特鲁阻止这一切。剧情后取得“使命の石板”，习得二段跳与ダブルブースト（双重爆发）。

继续深入废坑，里面需要用到旋风+二段的地方比较多，不熟悉的玩家需要多加练习。来到第一个断桥处向左使用旋风二段跳到达对岸可取得“エメラルド”，一路前进在来到废坑最下层，做好记录后开始BOSS战。

## BOSS 伊斯塔西巴（イスタ-シバ）

伊斯塔西巴分为沙虫和本体两个形态。沙虫形态旋转身体和头部砸地只需移动回避，沙虫吐出小晶体后应第一时间清除，当数量过多后会很棘手。当BOSS的HP剩余一半后本体显现。此时只有攻击尾部才能造成伤害。它的炮击可跳到它身下回避，子母弹以及绿球炸弹跳跃+风魔法回避最安全。它展开结晶为紫色时，可接近本体给予高伤害，若为绿色时它全身无敌并且有攻击判定，不要接近，以回避为主。战斗胜利后取得“暗黑の雕像”。

# 第四章 真相

回到镇长家时神父已经被释放回来了。亚特鲁把石板以及新雕像的事告诉了二人，镇长听后告诉众人，在希亚纳湾中有一个“ジェノス岛”，十二年前，那里因爆发瘟疫，致使全岛无人生还。认为两者之间必有关联的镇长让亚特鲁拜访住在埃鲁登山脉的贝鲁哈特（ベルハルト），因为关于杰诺斯传说他知道的比较多。

登上位于菲尔盖纳西北部的埃鲁登山脉。在山脉中需要注意隐藏在地下的魔物，不小心被大量魔物围攻会损失大量HP。山洞中挡路的冰锥可用火魔法破坏掉。一路前进来到山腹，做好记录后前进发生剧情。看到从熔岩地狱中脱逃的亚特鲁，杜兰感到非常吃惊，随即召唤出了妖翼三姐妹想要灭口。

## BOSS 莉加蒂（リガティ）

红与绿的莉加蒂除物理攻击外分别对应火和风魔法，蓝的只有物理攻击可给予伤害，因此建议优先解决掉蓝色的莉加蒂。

三姐妹的羽毛发射攻击使用风魔法远离即可，红的冲撞及蓝的追踪羽毛需要利用移动甩开，合体音符波浪利用跳跃回避。任意一个死亡后其余两个会强化，会使用轮流冲撞攻击，找好两姐妹之间的间隔很容易躲避。当莉加蒂只剩一只时会处于爆发状态。

胜利后杜兰对亚特鲁如今的实力大为惊叹，自知不敌亚特鲁的杜兰知趣的离开了。继续前进发现一间小木屋，进屋后见到贝鲁哈特，他告诉亚特鲁传说都是事实。杰诺斯将加尔巴兰封印在了四个“雕像”中，随后埋藏在了菲尔盖纳的各地，现在不知道是何原因让“雕像”里的力量泄露，导致封印魔王的力量减弱，使周边的魔物活跃起来。而领主大概是想借助雕像的力量实现自己的野心。随后贝鲁哈特告诉亚特鲁在这埃鲁登山脉中也有“雕像”，他已派多奇已经前去探索。

离开木屋后向山脉顶部前进，不久便可进入山洞，山洞中第一处分路段向右前进会遇到多奇，断崖阻挡住了他搜索。使用旋风+二段跳到达对岸后多奇将“地灵の腕轮”扔了过来，现在能够使用地魔法了。随后来到此场景的右处，使用地魔法将带裂缝的墙破坏后进入其中，里面可取得“トパーズ”。（所有带裂缝的墙此时可破坏）回到前一场景，将上方的道路打通后来到一段冰面构造的小道，先跳下悬崖，坠入下方的场景后进入左下角入口拿取“石の靴”，装备后可防滑。沿路返回，穿过崎岖的冰面小道后继续前进，来到一段向下前进的道路时要注意左右回避底部的冰锥陷阱，进入此场景的右上角的入口后来到“冰穴洞”遭遇BOSS战。

## BOSS 基鲁迪亚斯（ギルディアス）

基鲁迪亚斯通常用脚、尾巴砸击地板及吹息使地板出现冰锥，随后扇动翅膀将冰锥吹走，被吹走的冰锥有攻击判定，需要提前用火魔法破坏破坏掉。它的弱点在头部，用地魔法撞击脚部能让它倒地，此时可以攻击它的头部。它的HP剩余1000后会飞到空中，BOSS这时会使冰锥落下地形成冲击波，利用火魔法提前破坏掉冰锥即可。当被BOSS抓住扔下时只要用地魔法格挡左右两旁突出的岩石即可。击败后取得“白光の雕像”。忽然，四尊‘雕像’产生了共鸣，产生了强烈的震动。返回时发现洞口被给掩埋了，用地魔法攻击石堆毫无效果，这时传来了多奇的声音，多奇将巨石打散后，二人决定先返回贝鲁哈特老师的住处。

二人走出山洞时，想不到切斯塔已经在此处等候多时，他为了让二人交出“雕像”上前拔剑威逼。在多奇追问下切斯塔说出了他复仇的目的，十二年前杰诺斯岛的居民并非死于瘟疫，而是被领主屠杀的。十二年前领主为了夺取雕像实现自己的野心，便雇佣魔导师召唤魔物屠杀岛民，幸存者只有切斯塔和艾蕾娜。现在切斯塔决定以其人之道还其人之身，利用“雕像”的力量将巴雷斯坦城变成人间地狱。被复仇冲昏了头的切斯塔将剑刺向不断劝说他的多奇，亚特鲁被迫将雕像交给了他。取得雕像后切斯塔满意地离开了。

回到小屋后，得知事情始末的贝鲁哈特非常懊悔。原来十二年前他曾是巴雷斯坦城的骑士，那时领主命令他前往杰诺斯岛，到达后

才发现是要屠杀村民，无法对切斯塔兄妹下手的他趁乱带着兄妹俩逃离了。将兄妹俩托付给镇长后他便在这隐居起来，并不断打探领主的目的。一年前菲尔盖纳出现魔物时切斯塔请求他告诉自己当年的真相，为了赎罪，他将事实告诉了切斯塔，自那以后切斯塔就下定了复仇的决心。贝鲁哈特拜托亚特鲁将消息转达给镇长。

## 第五章 复仇

亚特鲁回到小镇时发现城门前躺着数具士兵的尸体，加德纳大叔告诉亚特鲁有一群巴雷斯坦城的士兵袭击了小镇，叫亚特鲁快去帮忙。亚特鲁急忙赶往小镇，发现艾蕾娜与安娅正被几名士兵围住，亚特鲁随即上前和五名骑士战斗。骑士会频繁地用盾牌格挡，活用会使敌人眩晕的下刺攻击与地魔法可轻松取胜。

击败骑士后亚特鲁将此次前往山脉遇到的事情告诉艾蕾娜。此时修女奈露、皮埃尔神父和镇长赶到了，镇长提议先到他家讨论对策。在镇长家中，亚特鲁将切斯塔兄妹的事告诉了镇长和神父，镇长感到非常惭愧，神父则更担心复仇计划。这时修女冲了进来告诉众人，艾蕾娜听到切斯塔的事后便只身前往巴雷斯坦城想阻止哥哥，修女拜托亚特鲁把艾蕾娜带回来。离开小镇后前往位于菲尔盖纳北方的巴雷斯坦城。到达城门口和女佣弗兰（フラン）对话，虽没有得到关于艾蕾娜的消息，但从旁边的骑士口中得知城中的人们都变得和平时不太一样，亚特鲁怀疑切斯塔已经使用了雕像，弗兰拜托亚特鲁进城确认城主夫人是否安全。

巴雷斯坦城分为西翼、东翼、地下水路、计时塔四个部分，进入城后先前往下方的门，前进不久后来到有上下左右四个分支的东翼大厅，进入上方的入口来到东翼之塔，在入顶部的房间会遇到领主夫人和她的孩子，她已从切斯塔那里得知了十二年前杰诺斯岛事件的真相，并希望亚特鲁阻止悲剧的扩散。与女孩爱丽瑟（アリーセ）对话后可得“象牙の白键”。返回东翼大厅，向左前进来到东翼回廊，这里很考验跳跃技巧，谨慎跳过小平台后看到记录点，随后进入BOSS房间。

### BOSS 伊斯塔西巴（イスタ-シバ）

BOSS有原始、红、绿、黄、白五种状态，除开始的原始状态外，其他四种只有对应火、风、地、物攻才能造成伤害。它的近身斩击跳跃回避，追踪针刺移动甩开。扩散血滴子跳到它身后回避，此时可连续攻击给予高伤害。冲撞攻击用二段跳回避。需要注意的是它变换状态时地板都会出现×型扩散的针刺机关，应提前远离。

胜利后拾取地上的“凤鸣りの银管”。随后回到东翼大厅并向右前进，来到城堡的礼拜堂前，进入礼拜堂后拾取场景中央艾蕾娜的挂坠——“银のペンダント”，随后继续向城堡的另一边前进。不久再次遇到四个分支的西翼大厅，进入上方的入口来到西翼之塔，在顶部的房间里遇到司教，看到艾蕾娜的挂坠后司教告诉亚特鲁在礼拜堂中有密道。返回西翼大厅，向右前进来到西翼回廊，这里可见度很低，并且掺杂着许多假平台，装备“鬼火の宝珠”增加可视范围并看穿虚假的地板，通过后看到记录点，随后进入BOSS房间。

## BOSS 邪鲁菲鲁·扎姆·休提鲁加（シェルフェル=ザム=シェテイルガ-）

远离它的撕咬及冲撞，撞击地板跳跃回避。喷火攻击需离开喷火范围。它的HP剩余一半后，召唤狼群从左右两边其中一个门冲出，只能利用跳跃+旋风回避。身体缩成球状在画面中反弹，看准角度移动即可，撞击完毕后它会陷入晕眩状态。

击败BOSS后拾取地上的“星刻の圆十字”。随后回礼拜堂，调查管风琴三处地方，分别将“象牙の白键”、“凤鸣りの银管”、“星刻の圆十字”放入原处后开启机关，地下密道的大门开启。进入密道后来到地下水路。这个区域中有一种虫子在闪白光时会进化，闪黄光时会自爆，需要注意。一路向右来到地下水路的记录点。进入上方的房间迎来BOSS战。

## BOSS 吉鲁迪罗斯（ジルデュ-ロス）

BOSS只有尾巴才是弱点。在地面时尾巴放出小炸弹，跳跃落地时也会放出，落地时还会形成冲击波，离开爆炸和冲击波范围即可。后腿的追踪导弹需用二段跳甩开，前腿的360°机炮扫射跳起即可，肩部的空降导弹根据地上的影子采取回避，背部炮管的巨型光束最好使用地魔法格挡。

击败兽兵器后上方入口被石桥连接起来，进入之后发现艾蕾娜与门卫安德烈（アンドレ）等人一同被关在了这里。切斯塔已将一切的真相告诉了她，可艾蕾娜并不认为切斯塔的做法是对的，她拜托亚特鲁一定要阻止切斯塔。

与安德烈交谈后得知切斯塔在计时塔里，并把时计塔的钥匙交给亚特鲁。回到之前的记录点向右进入计时塔。使用钥匙打开门后来到计时塔的第一层，在左边登上升降台通过齿轮来到右边用火将灯台点燃，启动下一个升降台后向左上前进，在场景左上角的升降台正下方可获得“ルビー”。在场景的右上角，利用滑轮原理使升降台之间的高度产生变化获得“星月の雕像”，随后铁门开启，进入后来到第二层。第二层需要借助旋转的齿轮前进，在场景的右上角能拿取“落日の雕像”，从场景左上角的入口来到第三层。

在第三层首先将左边的第一个灯台点燃，启动第一组升降台，来到最右边将中间的灯点燃。启动第二组升降台后返回第一阶平台左边，再利用第二组升降台向上前进。之后借助小平台为落脚点来到场景的左上角拿取“暗黑の雕像”。取得雕像后场景右方的铁门开启，通过铁门来到第四层。

该层需要将灯台点燃开启移动平台前进，来到平台的左边地板为“┛”形的地方后跳下

获得最后一个雕像“白光の雕像”。之后继续向上前进，通过滑动平台组来到“空中回廊”。做好记录后进入塔顶的大厅迎接剧情。

被切斯塔逼无退路的领主向切斯塔求饶，他告诉切斯塔自己想获得魔王的力量只是为了让菲尔盖纳更加强盛，他在十二年前并没有命令手下屠杀岛民，其中一定有什么误会。但被愤怒控制的切斯塔认定领主是在诡辩，正当切斯塔想要挥剑报仇时亚特鲁出现阻止了他，面对亚特鲁的再一次阻拦，切斯塔决定和亚特鲁决一死战。

### BOSS 切斯塔·斯托达特（チェスタ-=ストダ-ト）

与第一次战斗一样，魔法无法对切斯塔造成伤害，由于本战切斯塔不再保留实力，他的所有招式都比上一战强不少。远距离发射的光弹速度加快，突进不但蓄力时间减少，而且范围扩大。护盾带有击飞效果。对付他的战术和之前一样，应以拉开距离为主，一边保护好自己一边寻找机会反击。

在二人对决时领主悄悄逃走了，切斯塔发现后急忙去追杀领主，为了阻止他亚特鲁也尾随上去。在巴雷斯坦城的顶部，切斯塔将利剑指向领主，在他即将动手时艾蕾娜跑上前来希望切斯塔停手。艾蕾娜告诉哥哥，他们死去的亲人们一定也不希望幸存者的心被复仇所占据，她的劝说下切斯塔动摇了。就在此时突然发生了强烈的震动，领主告诉众人这一切都是他听从司教的安排，原来他才是幕后黑手，他表面上协助切斯塔复仇，实际上是为了取得雕像复活魔王“加尔巴兰”。得知真相的切斯塔冲上前攻击司教，却被杜兰击飞，晕倒过去。而亚特鲁也因为司教拥有雕像的保护而最终败下阵。击败亚特鲁后司教准备打算带走作为杰诺斯后裔的切斯塔，而艾蕾娜求用她替换切斯塔，艾蕾娜向亚特鲁做了最后的道别后就被尼古拉斯与杜兰带走。

## 第六章 破灭的鼓动

回到小镇后亚特鲁将城中经过告诉了镇长与神父，

正当镇长与神父一筹莫展时贝鲁哈特进入了房间。他打算带着小镇里的男人们进行防卫工作，并让神父带着老幼妇孺到礼拜堂避难。随后他告诉亚特鲁乘着港湾停泊的小船便能到杰诺斯岛上，并转达了切斯塔想见亚特鲁的意愿后便离开了。进入镇长家右边的房间，与躺在床上的切斯塔交谈，切斯塔拜托亚特鲁解救艾蕾娜，并把自己的杰诺斯之剑交给亚特鲁。告别切斯塔后来到港湾，已恢复意识的多奇在此等候多时了，两人一同前往“杰诺斯岛”解救艾蕾娜。小船靠岸后伤口还未痊愈的多奇没走几步就倒下了。安顿好多奇后亚特鲁动身前去解救艾蕾娜。进入遗迹的大门，通过直长的坡道后传来了一个熟悉的声音，是修女奈露，原来一直阻挠亚特鲁的杜兰就是她。面对她以生命为代价的阻拦，看来只有殊死一战了。

### BOSS 杜兰（デュラ-ン）

与第一次战斗一样，用移动或跳跃回避杜兰的攻击，三次剑攻击后护盾消失。

她的HP消耗1000点之后，剑攻击后会协同幻影随机出现在上、下、左上、左下、右上、右下六个位置中发动攻击，幻影为光刃，真身为扩散火球，攻击真身才能给予伤害，她在发动扩散火球时受到攻击会被打断。她HP剩余一半后召唤剑速度加快。HP剩余1/4后放出眼球（浮游炮）在场景中飞舞，用红线锁定亚特鲁后发射光束。需用跳跃回避。

奈露的性命与灵魂都曾被司教所救，为此她对司教唯命是从。据她所说，原来十二年前小岛居民是司教所下令屠杀的，而执行这项命令的就是身为杜兰的她，如今死在亚特鲁手下，自己的罪也终于得到了惩处。她拜托亚特鲁，一定要将艾蕾娜救回，之后她化作尘埃消逝于风中。

进入暗黑神殿，需要注意的是这个区域全部都是不死族的敌人，由于暂时无法消灭他们，能逃则逃。在场景七里一边回避不死族的攻击一边向右前进，在右边分支的终点拿取“银の铃”（装备后可以消灭不死族）。随后返回至场景五 。借由场景五右下角的入口一路前进到暗黑神殿的最深处，做好记录后进入上方的房间迎来BOSS战。

## BOSS 尼古拉斯·加兰德（ニコラス=ガ-ランド）

加兰德分为两个形态。

第一个形态他处于场景中央并展开结界，并在周围产生气流。利用物攻可打破结界对他造成伤害。追踪的并排光球左右移动便能回避，肩膀的空降火柱需根据地上的火光采取回避，剑柄蓄力后放出的闪电只需离开攻击范围即可，下段镰刀回旋斩二段跳回避，需注意回旋斩放出的雷球，当BOSS攻击一定次数后他会重新展开结界。

HP剩余一半后将变身为第二形态。当他俯低身体发动冲撞时全身无敌，注意提前回避。纵砍需提前向左右两边跳跃。他受到一定次数的攻击后会在场地中央发动黑洞，需向后移动防止被吸入，被吸入黑洞则无法反击。他的HP剩余1时，会释放黑洞并自爆，注意逃离。

## 终章 菲尔盖纳的誓约

击败加兰德后可返回记录点做记录，随后进入场景中央的平台来到“封印の座”，上前将触发剧情。当亚特鲁赶到时，由于在艾蕾娜体内沉睡的杰诺斯之血让加尔巴兰解开封印，这是切斯塔突然出现在了这里，他把艾蕾娜救了下来，同时要求亚特鲁用杰诺斯之剑击败加尔巴兰，好再次将魔王封印起来。

## BOSS 加尔巴兰（ガルバラン）

加尔巴兰拥有三个形态，第一形态的红魔法球需要站在场景最下并左右移动+跳跃才能回避，喷火与冰弹在原地二段跳即可躲过，将手合成剑的纵砍攻击左右跳跃回避，双手夹击原地二段跳即可回避。攻击时需要利用冰弹形成的平台前往头部位置，用火魔法攻击他头顶的红色宝石。

他的HP低于2/3后进入第二形态。他会将亚特鲁的MP吸走，并形成能量球砸向亚特鲁，只要边回避攻击边攻击它的手便能把被吸收的MP打回来，随后它会架着镰刀冲向平台使平台充满冰锥。需用蓄力地魔法或空中用蓄力风魔法回避。一定时间后他再次吸取魔法，重复攻击。

他的HP为1000点时进入第三形态，同样会吸走MP，并发射光球攻击，用斩击将光球弹回去，他会将光球弹回来，再斩击将光球弹回去，反复几次就能伤害到他。地面出现的螺旋弹幕拉远距离后跟着间隙走即可，黑洞需要不断移动避免被吸入。不慎被吸入会暂时恢复MP，待他发射激光时用地魔法格挡。

被击败的加尔巴兰马上开始了再生，面对现在连杰诺斯之剑是无法完全消灭的加尔巴兰，切斯塔下定了决心让亚特鲁带着艾蕾娜离去，而他利用杰诺斯之剑和雕像启动自爆装置，巨大的爆炸将加尔巴兰毁灭于世。切斯塔的牺牲也让菲尔盖纳再度回到以往的和平。翌日，亚特鲁决定离开这里，在多奇的陪同下亚特鲁与镇上的居民们告别时，但艾蕾娜却独自在家中闷闷不乐，亚特鲁带着遗憾离开小镇，准备出发。当亚特鲁准备上船时，身后传来了少女的呼声。艾蕾娜匆忙地跑了过来，跟亚特鲁道出了自己内心埋藏已久的话。艾蕾娜由衷地对亚特鲁表示感谢。对她来说，亚特鲁解放了一心为了复仇的切斯塔，也守护了整个菲尔盖纳。经历过数次灾难和悲痛的她如今已经变得成熟而坚强，她立下誓言，她会像哥哥那样，为保护自己所爱的故乡和重要的人而战斗。听罢艾蕾娜的话后，亚特鲁放心地走上船，扬帆远航，新的冒险将在远方等待着他的到来。

动画结束后可制作通关存档，提供二周目使用。

# 隐藏BOSS

## 贝鲁哈特（ベルハルト）

**挑战方法** 通关一次之后便可在Time Attack中出现

贝鲁哈特的攻击方式有三段斩、投掷战斧、砸击地板释放光弹。

需要注意的是在战斗过程中BOSS会进入爆发模式，爆发模式期间攻击速度加快，并且所有攻击都会进行大幅度强化，但在爆发模式中BOSS的防御力会下降不少，如果对自己的操作有信心的玩家可以趁此机会狂攻。

贝鲁哈特擅长躲避，用普通的战术对付他非常吃力。我们可以利用BOSS在主角使用三魔法时会自动进行砸击地板反击的特点打倒他，可以在二段跳跃快落地时发射火魔法诱使贝鲁哈特进行砸击地板，然后立刻再次二段跳回避光弹从空中进行反击，如此重复即可轻松打倒贝鲁哈特。

## 黑比卡多（黒いピッカード）

**挑战方法** 通关地狱难度

BOSS一开始是无敌的，需要先解决场景中的三个强化版杂鱼才能对黑比卡多造成伤害。

黑比卡多的攻击方式都是之前BOSS的攻击的加强版，回避方式与之前的BOSS的相同攻击的回避方式一样，多利用地魔法格挡可以让战斗轻松很多。当BOSS半血以下将变为第二形态，此时BOSS的攻击方式会追加比卡多型追踪飞弹，加尔巴兰魔法球攻击，追加迪斯·法鲁恩的三段冲撞攻击、杜兰的防护罩+剑攻击。

# 支线任务（按章节分类）

## 序章

无

## 第一章

无

## 第二章

1.与道具屋前菲奥娜（フィオナ）交谈后可取得“アミュレット”

2.与镇长家右边房子里的罗库斯（ロクス）交谈后可取得7个“ラバール矿”。（进入遗迹前有效。）

3.与井旁的安娅（アーニャ）交谈后调查井会得到三个“ラバール矿”。（进入遗迹前有效。）

4.与商人安东尼奥（アントニオ）交谈后可用“ラバール矿”交换金币，一共三次，每次的次数分别为10个/500G、50个/2500G、200个/10000G，完成三次后得到“翡翠の指轮”。

## 第三章

1.与镇长谈话可取得20个“ラバール矿”。（击败废坑BOSS前有效）

2.与酒馆柜台后的乔亚尔（ジョエル）对话可取得12个“ラバール矿”。（击败废坑BOSS前有效）

3.采石场断桥处对面可取得“ボブのペンダント”，把挂坠交给小镇左下角屋子里的老妇爱达（アイーダ）后得到“鬼火の宝珠”。

4.与“巴雷斯坦城”前的女佣弗兰（フラン）交谈后可接受寻找贵族男孩并护送回城的委托，在“伊鲁邦兹遗迹”门前可找到男孩克里斯托夫（クリストフ），交谈后护送其回城，护送途中不可与男孩距离太远，男孩死亡则游戏结束。成功带至城后亚特鲁被邀至城内，与所有人谈话后城主夫人前来迎接，得到“辉石のブローチ”。（击败废坑BOSS前有效）

## 第四章

1.与礼拜堂前的安娅对话后选“是”开始寻找矿石，四组矿石分别在礼拜堂的横梁上、ピッカード的饲养棚后、艾蕾娜家的大树后、酒馆吧台的柱子后。

2.与酒馆里的雇佣兵兰德鲁夫（ランドルフ）对话后把“翡翠の指轮”交给他，可取得“斗神の刻印”。

3.与比卡多饲养棚前的舒格（ヒューゴ）对话后被委托寻找“バームの叶”，全部取得并给予舒格后得到“カトルの灵水”。（バームの叶在エルダーム山脉中取得，全部四片。）

4.来到最初登陆菲尔盖纳的港湾可看到艾蕾娜，随后便是护送艾蕾娜回城的任务，与之前的护送任务一样。

## 第五章

解救被关押在地下水路中的艾蕾娜后与她身旁的少年鲍勃（ボブ）对话，返回小镇后将鲍勃没有死亡的消息转达给爱达。

## 第六章

1.持有“红莲の槌”的情况下与阿多尼斯对话，用1000个矿石可打造“ラバールシールド”。

2.与礼拜堂的哈罗德（ハロルド）对话可取得100个ラバール矿。

## 终章

无

# 道具取得

## 武器

| 名称 | 获得方法 | 效果 |
|---|---|---|
| ショートソード | 初期装备 | Lv1：STR+20 Lv2：STR+22 LvMAX：STR+24 |
| ロングソード | 道具屋购买：800G | Lv1：STR+34 Lv2：STR+36 LvMAX：STR+38 |
| ブロードソード | “溶岩地　”中充满熔岩的道路分支上方的宝箱里。 | Lv1：STR+48 Lv2：STR+50 LvMAX：STR+52 |
| バンデッドスレイヤー | 道具屋购买：24000G | Lv1：STR+62 Lv2：STR+64 LvMAX：STR+66 |
| バトルセイバー | “巴雷斯坦城”地下水路第一个场景中的宝箱里。 | Lv1：STR+76 Lv2：STR+78 LvMAX：STR+80 |
| ブレイブソード | 第六章与切斯特对话后获得。 | Lv1：STR+90 Lv2：STR+92 LvMAX：STR+94 |

# 盾

| 名称 | 获得方法 | 效果 |
|---|---|---|
| ウッドシールド | 初期装备 | Lv1：DEF+6 Lv2：DEF+7 LvMAX：DEF+8 |
| スモールシールド | “伊鲁邦兹遗迹”中第一个十字路口下方房间的宝箱里。 | Lv1：DEF+12 Lv2：DEF+13 LvMAX：DEF+14 |
| ラージシールド | 道具屋购买：2800G | Lv1：DEF+18 Lv2：DEF+19 LvMAX：DEF+20 |
| バンデッドシールド | 道具屋购买：16000G | Lv1：DEF+24 Lv2：DEF+25 LvMAX：DEF+26 |
| バトルシールド | “城・西翼回廊”下层有裂缝的墙里的宝箱。 | Lv1：DEF+30 Lv2：DEF+31 LvMAX：DEF+32 |
| ラバールシールド | 持有“红莲の槌”的情况下与阿多尼斯对话，用1000个矿石打造而成。 | Lv1：DEF+36 Lv2：DEF+37 LvMAX：DEF+38 |
| **铠** | | |
| レザーアーマー | 初期装备 | Lv1：DEF+8 Lv2：DEF+9 LvMAX：DEF+10 |
| チェインメイル | 道具屋购买：650G | Lv1：DEF+16 Lv2：DEF+17 LvMAX：DEF+18 |
| プレートメイル | 道具屋购买：3500G | Lv1：DEF+24 Lv2：DEF+25 LvMAX：DEF+26 |
| バンデッドメイル | 道具屋购买：18000G | Lv1：DEF+32 Lv2：DEF+33 LvMAX：DEF+34 |
| バトルアーマー | “城・东翼回廊”下层的宝箱里。 | Lv1：DEF+40 Lv2：DEF+41 LvMAX：DEF+42 |
| ラバールアーマー | “暗黑神殿”第五个场景横梁上的宝箱里。 | Lv1：DEF+48 Lv2：DEF+49 LvMAX：DEF+50 |

# 饰品

| 名称 | 获得方法 | 效果 |
|---|---|---|
| 火龙の守り | “熔岩地带”三岔路口左边的第一个场景中跳下后的场景的宝箱里。 | 下半身无视熔岩地形。 |
| 石の靴 | 取得地魔法后在下一个场景中跳下悬崖，在下层场景左下角的房间里的宝箱里。 | 脚部防滑。 |
| 精灵の衣 | “伊鲁邦兹遗迹”祭祀场前的露天场景中裂墙里的宝箱。 | 原地不动时可恢复HP。 |
| 银の铃 | “暗黑神殿”的第七场景中的宝箱里。 | 可消灭不死族。 |

# 腕轮&宝石

| 名称 | 获得方法 | 效果 |
|---|---|---|
| 焔灵の腕轮 | “提格雷采石场”的仓库里。 | 可使用火魔法。 |
| ルビー | “提格雷采石场”最深处前的场景中用火将火把点燃后，在宝箱中拿取。 | 加强火魔法攻击、MP恢复速度。 |
| | “伊鲁邦兹遗迹”的祭祀场前的一场景下方的房间里。 | 加强火魔法攻击、MP恢复速度。 |
| | “城・时计塔”第一场景的宝箱里。 | 加强火魔法攻击、MP恢复速度。 |
| 风灵の腕轮 | “熔岩地带最深处”中获得。 | 可使用风魔法。 |
| エメラルド | “熔岩地 最深处”前一场景中的宝箱里。 | 加强风魔法攻击、MP恢复速度。 |
| | “废坑”中第一个断桥处对面的宝箱里。 | 加强风魔法攻击、MP恢复速度。 |
| | “暗黑神殿”第二场景中的宝箱里。 | 加强风魔法攻击、MP恢复速度。 |
| 地灵の腕轮 | “埃鲁登山脉”中多奇赠予。 | 可使用地魔法。 |
| トパーズ | “埃鲁登山脉内部”的记录点旁。 | 加强地魔法攻击、MP恢复速度。 |
| | “城・东翼の塔”的途中。 | 加强地魔法攻击、MP恢复速度。 |
| | “暗黑神殿”第十一场景中的宝箱里。 | 加强地魔法攻击、MP恢复速度。 |

# 道具

| 名称 | 获得方法 | 效果 |
|---|---|---|
| フェルガナの地图 | 第一章剧情获得。 | 查看菲尔盖纳地区详细信息。 |
| 翼の护符 | 第三章剧情获得。 | 传送道具。 |
| 幻影の镜 | 道具屋购买。 | 使用后敌人的攻击无效三次。 |
| アミュレット | 道具屋购买。 | 使用后全体敌人气绝一段时间。 |
| カトルの灵水 | 道具屋购买、支线、宝箱。 | 增加HP上限1点。 |
| ブロシアの秘药 | “熔岩地带・大空洞”的记录点右侧。 | 使用后习得冲刺能力。 |
| バームの叶 | “埃鲁登山脉”中摘取，共四片。 | 舒格的支线任务。 |
| ボブのペンダント | “提格雷采石场”断桥对面取得 | 爱达的支线任务。 |
| 银のペンダント | “巴雷斯坦城”礼拜堂中取得。 | 调查艾蕾娜的下落。 |
| 仓库の键 | 第一章剧情获得。 | 开启仓库的门。 |
| 遗迹の键 | 第二章剧情获得。 | 开启“伊鲁邦兹遗迹”的门。 |
| 时计塔の键 | 第五章剧情获得。 | 开启计时塔的门。 |
| 使命の石板 | 第三章剧情获得。 | 习得二段跳和双重爆发。 |
| 风鸣りの银管 | 击败“城・东翼回廊”的BOSS后获得。 | 开启密道的道具之一。 |
| 象牙の白键 | “城・东翼之塔”顶层与爱丽瑟对话获得。 | 开启密道的道具之一。 |
| 星刻の圆十字 | 击败“城・西翼回廊”的BOSS后获得。 | 开启密道的道具之一。 |
| 翡翠の指轮 | 为安东尼奥交换200个矿石后获得。 | 交换“斗神の刻印”的必需品。 |
| 斗神の刻印 | 持有“翡翠の指轮”的情况下与酒馆里的兰德鲁夫对话获得。 | 增加爆发模式的持续时间。 |
| 辉石のブローチ | 第三章中完成护送贵族男孩的任务后获得。 | 增加道具掉落率。 |
| 红莲の槌 | “暗黑神殿”第五个场景中下方的宝箱中获得。 | 可打造最强盾牌。 |
| 星月の雕像 | 击败艾尔法露后获得。 | 剧情道具。 |
| 落日の雕像 | 击败加鲁巴后获得。 | 剧情道具。 |
| 暗影の雕像 | 击败伊斯塔西巴后获得。 | 剧情道具。 |
| 白光の雕像 | 击败吉鲁迪罗斯后获得。 | 剧情道具。 |

**玩后感**

不得不说，本次移植到PSP上的《YSF》并非简单的冷饭，新系统和各种新支线的引入即使是系列老玩家也会觉得新意十足。新增的剧情使系列之间的联系变得更密切，加上优化的游戏操作也使得战斗更加爽快，二周目以及BOSS RUSH的设定使得游戏在通关之后也能保证了游戏的可玩性。只是游戏难度和PC版相比可以说是有增无减，新玩家可能会有一些不适应，推荐从低难度开始尝试本作。

# 掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

各地都开始迎来了夏天，某天去数码城看看新东西，想不到在半路就已经满身是汗，不过尽管天气开始炎热，国内的掌机市场也并不见得有所升温。此外本辑开始加入上海地区的市场概况，各位上海的同学们在购机前不妨多加留意一下。现在就来看看本辑的市场扫描吧。

五月中下旬，广州迎来了俗称“龙舟水”的雨季，破天荒地把市区淹成了东方威尼斯，新闻的报道多是某某地段水深1.5米、某某地下车库没顶了，停在里面的车全军覆没等等。大家可别以为我是废话骗稿费，这天气状况跟卖场的销售状态可谓息息相关。试想想大雨滂沱、水淹大街、谁还出门购物，那些座驾被淹没的车主，哪个还不赶紧保险理赔、折腾修车，还有心情玩游戏吗？所以这些场大雨，不仅淹没了城市，也淹没了卖场的部分营业额。

雨水涨起来了，卖场的3000型小P价格也涨了起来，难不成价格也跟天气有关？非也。可破解的3000型是买少见少，存货日渐枯竭，已开始呈现见底之势。国外的破解大神对于6.20破解的情况也是发话多，动作少。随着日子的推移，价格日渐上升，到笔者完稿日止基础色里的黑色报1475元、稍受欢迎的白色报1580元。银色报1505元介于两者之间。之前断货的彩色系也陆续有货源补充，在大盘暴涨的影响下也跟着上涨，其中比较受欢迎的蓝色报1705元，次之的紫色、红色报1680元，末尾的绿色、黄色报1575元。除了这些暴贵的可破解3000型，卖场里也有不少不可破解6.20版本的黑色3000型、价格报1200元。新机型PSPgo由于近期受玩家关注少，加之商家集中火力瞄准3000型，所以该机型不涨反跌，其中黑色报1605元、白色报1610元。市场的缓冲型角色2000型V3，在饱受翻新机困扰下销量奇差，暗淡离场，整个中下旬在卖场里难觅其身影。

对于6.20版本，笔者认为破解是在一直进行中的，这也是卖场商家在高价销售可破解版本的同时囤积6.20版本机器的原因。只要时间把握得好，破解的同时自己亦有一定的库存，那时候就不至于被动熬高价，还可以从中赚取一笔。但是任何的利润回报销售都伴随着风险，如果破解长时间不公布的话就等于是活活地被存货压死了。近期有购机意向且预算充足的朋友尽可不必思量太多，可以先入手可破解的PSP-3000及时行乐；对于预算紧张和精打细算型的朋友可以在这段时间购买6.20版本的小P等待破解，在这段时间可以在卖场的一些专营Z版游戏的店铺租借或购买一两款二手正版游戏打发时间，只要你不是游戏焚化炉，基本上一款游戏可以玩上一个多月，期间如果破解公布，那就恭喜你省了几百大元了。

说完小P我们来留意一下任系掌机的近况，首先是在商场已经上架多时的粉红、冰蓝两彩色行货iDSi终于在卖场露脸了，报价是1340元，价格基本和水货NDSi持平，贴心的中文操作界面、良好的售后保修服务，基本和水货持平的价位。近期有购机意向的朋友可是要多多支持行货，尤其是动手能力比较差的女性玩家，出了问题第一时间可以得到官方的维护和技术支持，这点很重要。再次称赞一下神游公司的产品跟进步伐，在基础色发布不久随即发布广受欢迎的彩色系机型，不过卖场的铺货速度稍比商场慢了一点。希望神游公司能把商场和卖场的渠道一并看齐，虽然卖场的卖价高不过商场。但毕竟卖场的群众基础雄厚，宣传得当可以让更多的人知道和购买行货，享受行货服务。NDSi黑白两基础色报1245元，冰蓝色报1255元，蓝色、绿色报1330元，粉红色报1335元。大屏版NDSi LL由于问津的人少，商家也很少进货，在卖场很难看到其身影。NDSL韩版全色系840元，比起本月上旬稍贵20元，购买该机型的朋友多留意包装盒上韩版特有的三大杠。

从批发渠道了解到，PSP-3000的可破解5.03系统主机已经进入了末期，美版的黑色、银色，港版黑色、黄色、绿色、白色基本上已经是玩家最后的选择了，价格也一步步趋于全颜色统一的1550元，算上记忆卡这样的必备配件，最后的成交价格不低于1700元。但实际的市场销售中这样的价格很难让消费者接受，因此五花八门的各式翻新机（“翻新”算是统称，实际上从主机的来源看的话可以细分为换壳机、二手机、主要部件更换机以及官方的回收翻新机）加入市场混战，在品质和价格上迷惑不少消费者的双眼。除了主流的PSP-3000以外，V3主板的PSP-2000也还在苟延残喘，一些商家为了能够满足对价格十分挑剔的消费者，主机加8G卡合计1450元的V3版本PSP-2000被频繁地请出货架接受检验，这里建议玩家们还是不要节省那300元左右的差价，在基本合理的价格区间内选择PSP-3000才是最正确的选择，反正现阶段破解局势还不明朗，实在资金有限的话可以暂时延后购买计划。

NDS方面依然是神游的iDSi最受市场认可，在不久之前追加发售蓝色主机之后已经达到了四种颜色供玩家选择，之前日版的大红色和荧光绿色还不知道会不会有神游版本面市。四种颜色的价格皆为1250元，玩家注意在购买时不要听信商家所谓的“彩机加钱”。而在烧录卡的选择上由于R4烧录卡多为山寨卡和高仿山寨卡（树大招风这个道理很多领域都适用），还是建议从SCDSONE，EZ5i等品牌烧录卡中做出选择。

受股市、楼市整个经济基本面的影响，电玩市场整个五月份也没有太好的起色。先说说PSP，因为6.20的破解一直没有确定消息，所以5.03可以破解版本的PSP行情最近再创新高，全新机器批发价已经到了1480元左右（所有颜色价格都相差无几，这下可以挑自己喜欢的颜色了），6.20版本PSP批发价在1100至1150之间，期待6.20破解的可以考虑先入手。PSP-2000方面建议大家不要去碰运气，因为全新的机器几乎找不到了。PSPgo批发价现在在1550左右，不过由于迟迟没有令人惊喜的破解情况出现，导致其鲜有问津。PSP的主要配件记忆棒没变动，8G和16G的市场批发价分别为120和220左右。PSP原装电源的批发价在40左右，之所以提电源是因为最近国内部分地区电压不稳，许多玩家反映长期插在插板的PSP充电器被烧，建议不用的时候还是先拔开插头比较安全。

任系掌机实在没什么好说的，价格都稳定有好几个月了，NDSL韩版全新机器批发价800元，NDSi和行货iDSi在1150到1190之间，美版的NDSXL批发价1350左右。烧录卡方面也基本变化不大，目前市面上主流的还是TT、R4、2K以及SC；这里不得不提一下SC的新烧录卡DSTWO，整合了IPLAYER烧录卡功能，支持GBA模拟器，功能可谓极其强大。不过由于刚上市，价格有些高，目前进价在200左右，建议不太急的朋友等等评测和降价。我之所以报的都是批发价，是让玩家去买机器的时候心中有个底，价格低过批发价的那些店各位大可直接就PASS掉，这个行业目前的正常利润是10%左右，大家自己加上差不多就行，压价太狠只会逼得卖家做JS更换配件了。

# 各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

| 城市 | 提供者 | PSPgo | PSP (3000型) | PSP (2000型) | NDSL | NDSi | iDSi | NDSi LL | MSD (16G) | MSD (8G) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广州 | 君傲电玩 | 1610 | 1450 | – | 840 | 1250 | 1260 | – | 275 | 165 |
| 北京 | 绿洲电玩 | — | 1550 | 1300 | 760 | 1150 | 1250 | 1400 | 255 | 155 |
| 上海 | 新亚电玩 | 1650 | 1600 | – | 900 | 1250 | 1290 | 1450 | 260 | 150 |
| 陕西西安 | 快乐多电玩 | 1650 | 1500 | 1260 | 780 | 1250 | 1260 | 1580 | 280 | 170 |
| 浙江杭州 | 江城博晶电玩 | 1700 | 1450 | 1450 | 1000 | 1250 | 1250 | 1550 | 250 | 140 |
| 黑龙江哈尔滨 | 鑫星电玩 | 1540 | 1400 | 980 | 600 | 1100 | 1190 | 1330 | 200 | 100 |
| 安徽合肥 | 大拇指电玩 | 1600 | 1500 | 1200 | 650 | 1250 | 1250 | 1600 | 190 | 100 |
| 四川成都 | 海豚电玩 | 1530 | 1500 | 1159 | 800 | 1150 | 1180 | 1350 | 200 | 110 |
| 福建厦门 | 快乐多电玩 | 1600 | 1520 | – | 880 | 1150 | 1260 | 1600 | 260 | 160 |
| 山西太原 | 逸豪电玩 | 1590 | 1480 | – | 850 | 1210 | 1250 | 1450 | 240 | 160 |

# 硬件短消息

苹果的iPad成为最紧俏的电子产品，不过苹果对购买者的身分审核之严厉也是让人汗颜。无意间看到一家代购网站，说可以将美国本土订购的产品转运到国内。小激动了一番，然后从苹果网站上先后用代购网站提供的地址下了四个订单订购iPad。但没想到因为货源紧缺，苹果对发货地址还有信用卡账单地址都有严格的审核，所有订单都先后被取消。看来买iPad还是得老老实实地找国内的JS们了。下面看看近期有什么有趣的周边问世吧。

文 就爱360

栏目主持：酷洛洛

## PSP 21合一套装

品名：PSP 21 in 1 Accessory Pack
种类：配件
出品：Scholastic
对应机种：PSP
官方价格：14.99美元

这款PSP专用的配件套装采用了礼盒的形式包装，看起来相当有档次，送别人当礼物十分不错。套装中的东西不少，有屏幕贴膜、耳机、USB连接线，还有电池盖、UMD光盘盒等等，很是齐全。套装中还包括了充电器，安装电池后，可以为PSP紧急充电。

## NDSi LL套装

品名：NDSi LL Pro Pack
种类：配件
出品：Logic 3
对应机种：NDSi LL
官方价格：29.99美元

NDS玩家看了上面介绍的PSP配件套装不要流口水，专为NDSi LL准备的配件套装也推出了。套装中包括了屏幕贴膜、USB充电连接线、手写笔、耳机、腕带等，还有主机保护包、车载充电器和4个卡带保护盒。产品有红、蓝、灰等多种颜色套装可选，其中包含的主机保护包的色彩不同。

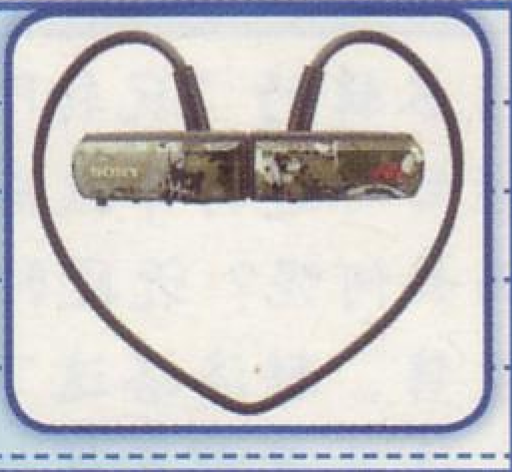
## PSP《潜龙谍影 和平行者》耳机

品名：Metal Gear Solid A30
种类：耳机
出品：Astro Gaming
对应机种：PSP
官方价格：149.95美元

4月底发售的大作《潜龙谍影 和平行者》赢得了不少PSP玩家的喜爱。国外耳机厂商Astro Gaming适时推出了以游戏为主题的PSP耳机。这款型号为A30的耳机产品采用了头戴式设计，并附有话筒。耳机听筒的侧面则印有游戏的Logo。耳机的音质不错，并且采用了双麦克风系统，重量也很轻，随产品还赠送皮套，高贵感十足。戴上这款耳机玩游戏，感觉肯定不错。

## 《潜龙谍影 和平行者》迷彩限定版 MP3播放器

品名：NWD-W253/Z
种类：音乐播放器
出品：Sony
对应机种：PSP
官方价格：649元人民币



《潜龙谍影　和平行者》所催生的主题周边可谓五花八门，先不说国外买不了的，国内的优衣库服装店就有《潜龙谍影　和平行者》的主题T恤上架。毕竟这款游戏在PSP上推出，Sony自然不会放过这个赚钱机会，因此SonyStyle推出了这款的《潜龙谍影　和平行者》限定版Walkman NWZ-W252 Mp3播放器。该Mp3的机身与耳机融为一体，索尼自家的13.5mm动态驱动单元的EX入耳式耳机提供了绝佳的听觉享受。迷彩色也十分符合游戏的主题，加入防滴溅设计，有效防止雨天、出汗对播放器的影响。仅43g的重量可以减轻玩家耳部的负担。而最吸引人的地方是该产品竟同在国内有售，官方报价为649元，虽然对比599的普通颜色版贵上半百，但相信有爱的玩家不会因为这点差价而退却吧？

## NDS卡通卡带收纳盒

品名：Cartoon Stack
种类：收纳盒
出品：Hori
对应机种：NDS
官方价格：934日元

看腻了普通的卡片收纳盒？那就来看看Hori与迪斯尼联合推出的卡通主题卡片收纳盒吧。目前已经预定上市的有三款，分别以米老鼠、星际宝贝、玩具总动员为主题设计。收纳盒上印有可爱的卡通图案，很值得粉丝们收藏。收纳盒本身也很实用，方方的盒身看起来不大，但胃口惊人，能容下16枚NDS游戏卡片。而且收纳盒采用了托盘式设计，让玩家能很方便地将卡片放入以及拿出。

## USB充电连接线

品名：USBマルチ充电ケーブル
种类：电源
出品：Cyber
对应机种：NDSi/NDSi LL/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：980日元

在办公室中游戏正酣，突然机器上的红灯闪烁不停，掌机快没电了该怎么办？USB充电连接线可以帮到你。它拥有通用的USB接口，与电脑相连，直接可以为NDS和PSP掌机充电。产品提供了两种接口，分别适用于NDSi、NDSi LL以及PSP-2000、PSP-3000，遗憾较老的NDS和PSP-1000就不支持了。两个充电接口为平行式设计，另一端的USB接口正好有两个小插槽，两边并起来则变成圆锁外形。线材展开后有13厘米的长度，重量只有15克，加上节省空间的外形，十分适合外出携带。

# 玩转PSP

VOL.74　文 酷洛洛

本辑的“玩转PSP”和“玩转NDS”两个栏目都进行了改版，不知道玩家觉得新版面如何呢？近段时间PSP众多大小作品纷纷发售，酷洛洛这下又要欠下一堆游戏债了。这几天都在玩《WE2010 苍色武士的挑战》，虽然一年没碰过《WE》，现在玩起来却发现技术没有退步多少，玩的这几天感觉这款游戏还真有点让日本玩家自我陶醉的味道，不知道国内玩家们会不会修改一个以中国队为主题的“赤色侠客的挑战”呢……

# PSP软件学院

## 模拟器

### N64模拟器DaedalusX64正逐步改进

PSP上的N64模拟器DaedalusX64于5月放出Alpha Rev 492、497、498、500、502版。新版针对《塞尔达传说 时之笛》、《马里奥64》的3D画面进行优化；修正内存读取模块；新增防止玩家运行不支持的游戏导致程序崩溃的模块；去掉过去版本一些多余的功能；roms.ini兼容性信息文件已经完善至99%；新增GX2显示模式的导航菜单；更改退出时的内存释放设置；修正建模透明度等问题。尽管DaedalusX64从整体效果来看改善速度十分缓慢，但从频繁的更新速度中我们可以感受到作者的坚持不懈。虽然部分游戏运行帧速不算太理想，但大多N64游戏都可以在DaedalusX64上正常运行，其中《马里奥64》算是模拟得比较理想的一款，如果玩家错过了N64时代，不妨在PSP上通过DaedalusX64来重温一下这些佳作。

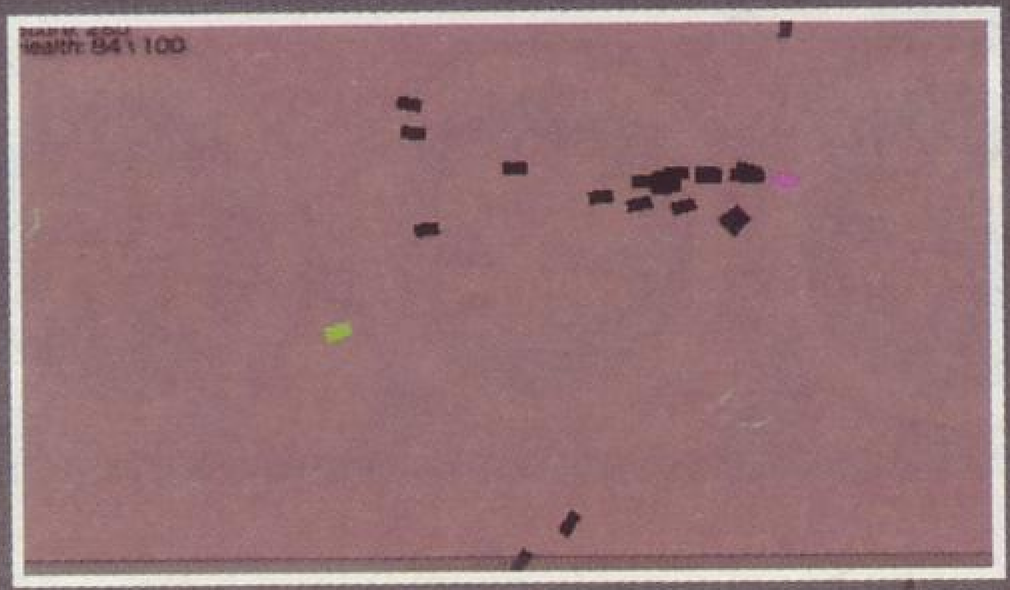
### PSP上的DS模拟器DSonPSP复活

不知道大家还是否记得DSonPSP，它是由开发者YoshiHiro制作的一款PSP上的NDS模拟器，似乎因模拟效果不甚理想的关系，这款软件在去年推出Beat v0.9后便暂停更新。不过如今另一名开发者jonlimle决定肩负起这个艰巨的开发计划，并以此版本为基础，发布DSonPSP Unofficial v0.1。该版本采用全新的软件界面，并支持截图、存档等功能，另外软件还附带一个自制的测试ROM，玩家安装的时候玩家注意要将需要运行的NDS ROM放在DSonPSP文件夹内。经过测试，新生的DSonPSP兼容性与去年的版本几乎一样，只能运行极少数的NDS ROM，如上图《Zoo Keeper》。大多在游戏开始画面就已经死机，即使能够正常运行，速度也是慢得可怜。看来DSonPSP离流畅运行还有很长的一段路。

# 同人游戏

## 方块虫群追逐战：《Swarm》

Swarm是由开发者Stinkee2制作的一款同人游戏，玩家要操控紫色的方块，不断躲避从屏幕四周袭击而来的黑色方块群。玩家在躲避方块群的同时分数会逐渐增加，只要累积到当前关卡要求的分数即可过关。每一关开始时玩家都有100点生命值，每当被黑色方块碰到就会减少一点，生命值减至0即宣布游戏结束。此外游戏里面还有一种绿色方块混在黑色方块群之中，玩家只要吃掉绿色方块就能恢复之前损失的生命值。游戏节奏相当快，后期的难度也颇高，推荐对躲避型动作游戏有信心的玩家前来挑战一下。



## 自制空战游戏《Mobile Assault》更新

《Mobile Assault》是由justinlatimer和Glenn两人组成的Code Tactics小组制作的一款模拟空战游戏。作者于5月下旬发布v1.20版，进一步完善了游戏的信息提示系统；游戏中得到的荣誉可以上传至官方的排行榜；加强每关的事件描述；操作和任务脚本都得到加强；最后再修正部分内存泄漏的BUG。游戏整体质量相当不俗，完成度也十分高，几乎比得上一些第三方厂商制作的游戏，当前版本共收录十四个任务，玩家在游戏中要驾驶军用直升机，利用配备的机枪、火箭炮以及追踪导弹去执行各种歼敌任务。

# 破解软件

## 自制软件载入程序E-Loader HBL更新至R79 v2

在133辑中我们已经详细介绍过自制软件加载程序Half Byte Loader（简称“HBL”）。利用它可以让5.03~6.20官方系统的PSP通过美版《啪嗒嘭2》试玩版的存档漏洞运行各种自制程序，无论你的PSP是1000型、2000型、3000型还是PSPgo都能使用。R79 v2版增强了软件的兼容性，经测试如FC、MD、SFC、N64、GBA等模拟器均已成功运行，也能运行一些简单的自制程序。由于HBL获取的并不是PSP的核心权限，短期内实现运行ISO还比较困难，但对PSPgo用户而言，运行这么多平台的模拟器已经是相当不错了。

## ISO Tool v1.50更新

由日本玩家制作的游戏破解工具ISO Tool，在短短半个月内已从134辑介绍的1.14版更新至1.43版，新版在原有EBOOT.BIN解密方式的基础上，整合了由Xreader作者hrimfaxi制作的“普罗米修斯模块 v0.2”以及PSPCipher游戏升级功能。使用新版本的ISO Tool可以对《波斯王子 遗忘之沙》、《噬神者》、《伊苏 菲尔盖纳的誓约》、《职业棒球魂2010》、《MLB The Show 10》等新加密游戏直接破解，打上普罗米修斯模块后，这些游戏也就不再需要使用破解《王国之心 梦中诞生》时制作的Beat0.5插件来引导游戏了。

# 玩转NDS

文 小超 编 酷洛洛

VOL.74

电影《阿凡达》的热映彻底引爆3D潮流，众多厂商纷纷推出如3D电视机、3D投影仪、3D摄像机等等3D相关产品，似乎和3D一沾边，就和高科技扯上了关系。任天堂的3DS可谓顺应潮流而生，仅仅是裸眼3D的概念就让人浮想连连了。说起3D，任天堂推出3DS，总感觉索尼不会按兵不动，要知道索尼可是现今3D业界的领军者，有一整套的3D解决方案。而PS3也在前段时间的升级固件中支持3D游戏。或者在本次的E3展上，索尼会拿出支持3D显示且具备触控功能的PSP2来，给大家一个大惊喜。下面看看最近NDS上有什么好玩的东东推出吧。

## NDS软件学院

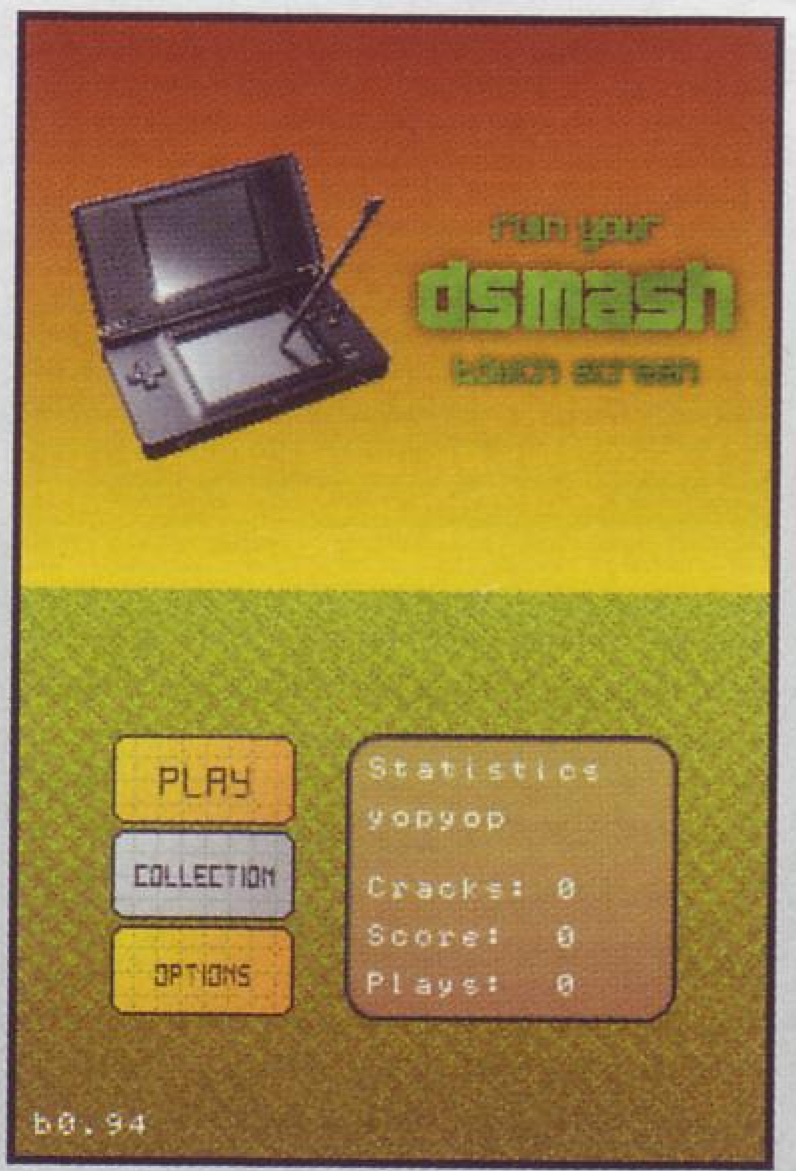
### 软件新闻

#### 《Pokemon Battle》新版发布

NDS上以口袋妖怪为主题的同人游戏《Pokemon Battle》于5月11日放出V0.74版。新版加入了自由模式、团队模式等4种游戏模式并修复了部分错误。游戏已经初具雏形，有6只怪兽可供选择。

#### 《DSmash》新版发布

NDS上的同人游戏《DSmash》于5月21日放出V0.94b版。新版修复了游戏结束后玩家仍可继续游戏的错误；解决了进度保存和读取的错误；加入了设置菜单；加入了信息显示栏；用户名称能够正常显示了。游戏中玩家要直接点击触控屏来消灭苍蝇。如果点击次数过多又没有击中苍蝇，屏幕则会出现裂痕，游戏结束。



## Woopsi新版发布

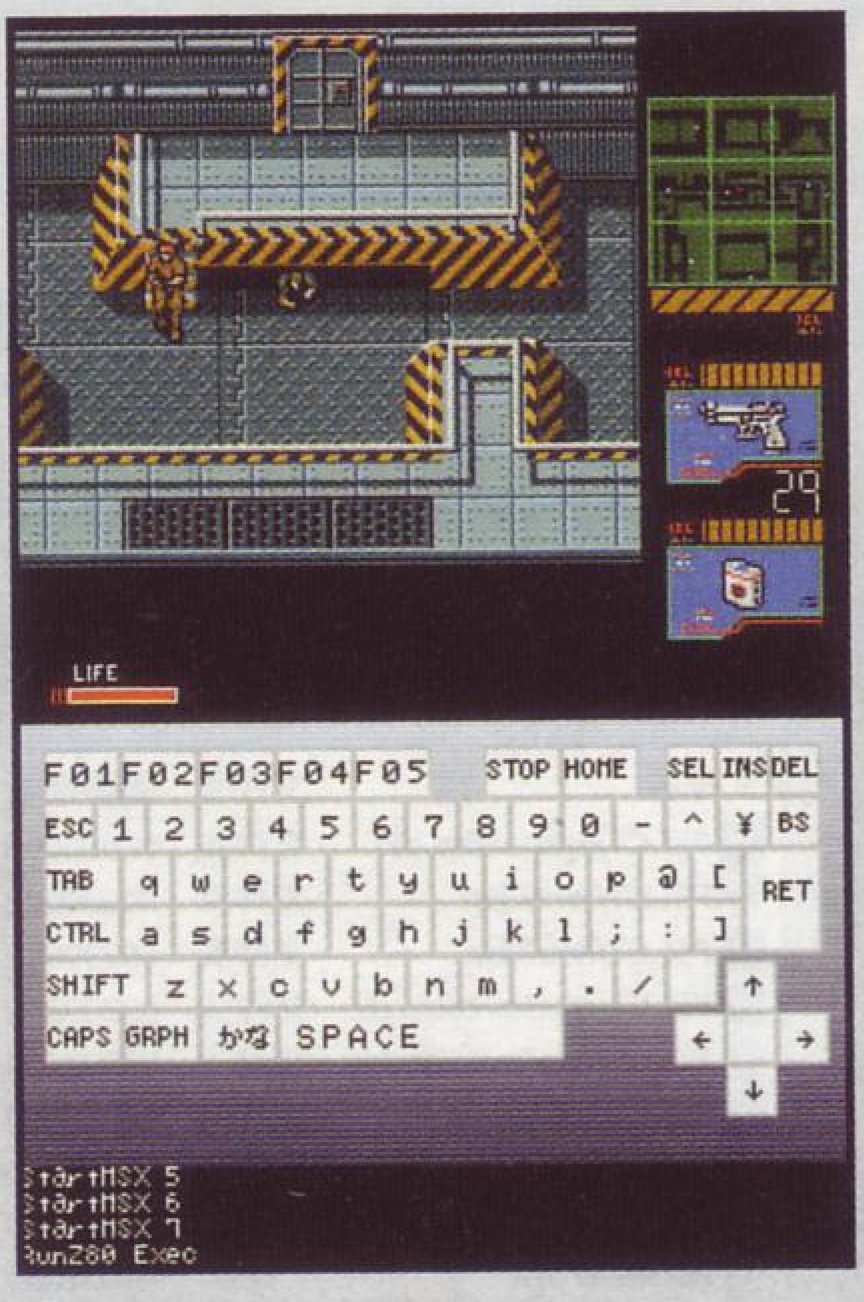
NDS上的仿Windows程序Woopsi于5月19日放出V0.99 Beta版。新版加入了进度条显示；支持垂直、横向滚动条；修复了一些小错误。作者计划将程序好好地整修一番，然后再推出V1.0版本。Woopsi里面内置了两个小游戏分别是《吃豆人》和《Pong》，还有一个计算器小程序。有兴趣的读者可以去软件的官方网站了解详情，网址是http://sourceforge.net/projects/woopsi。

## 《dualHexen》新版放出

NDS上的FPS游戏《dualHexen》于5月18日放出新版。新版支持进度保存与读取，但不兼容PC版的进度文件；支持通过触控来操作游戏，点击触控屏空白部分可调出物品栏，点击物品图标可以使用该物品；更改了按键设置。《dualHexen》是以电脑上的《Hexen》为蓝本制作的游戏，游戏中，按NDS的十字键前进、后退和转向，按A键开火，按Y键跳跃。

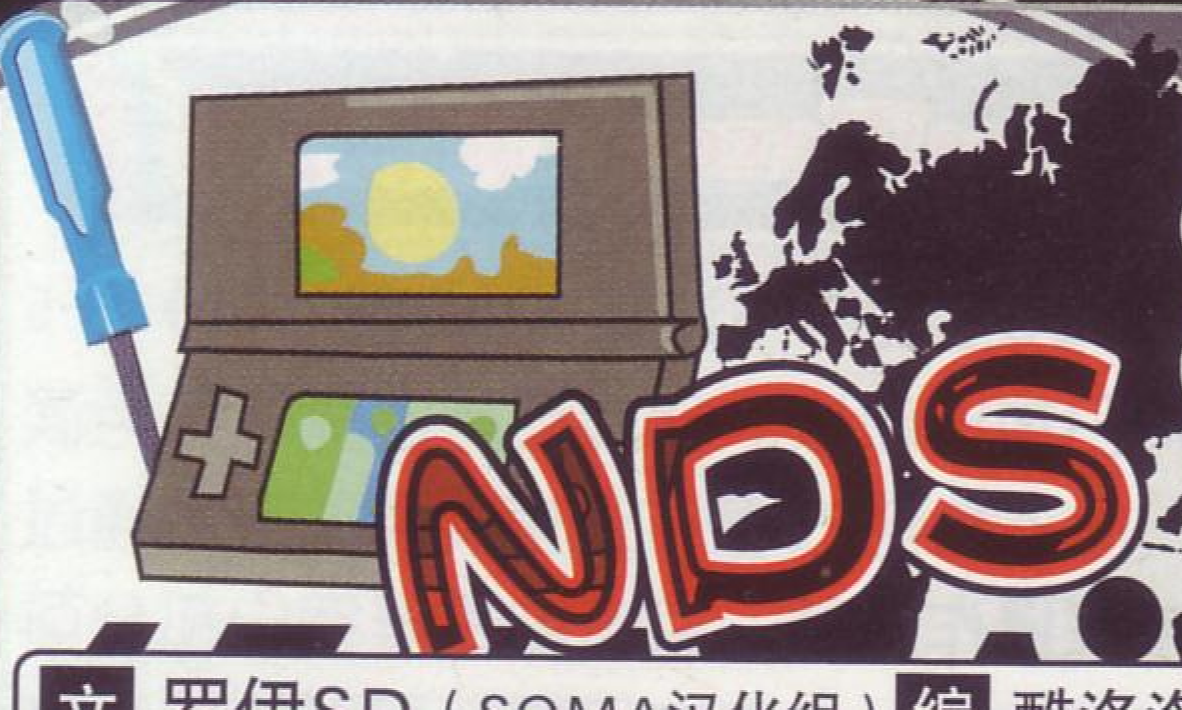
## msxDS新版公开

NDS上的MSX电脑模拟器msxDS于5月10日放出V0.82版。新版升级了开发平台，采用了devkitARM r30版和Libnds V1.4.3+版；修复了色彩管理的问题；加入了新的过滤器以提高显示效果；支持3种声音模式，分别为PSG 40Khz、PSG+SCC 22Khz和PSG+FM 8Khz；修复了文件保存路径方面的错误。MSX是和FC同时代的家用电脑，可以玩游戏以及运行Basic语言。msxDS能够运行多款MSX主机的游戏，包括MSX、MSX2以及MSX2+。




## DeSmuME新版公开

电脑上的NDS模拟器DeSmuME于5月中旬放出V0.9.6版。新版修复了模拟键盘中断的错误；解决了存档无法同步的问题；加入了8Mb至512Mb内存的仿真模式；支持打过补丁的固件；修复了休眠后无法唤醒的错误；解决了DMA地址无法载入的问题；改进了OAM查看器；加入了DUMP数据工具；增加了卡带退出的命令。新版DeSmuME修正了众多错误，模拟兼容性有所提升。试着用DeSmuME运行了近期发售的《天使之翼 激斗的轨迹》、《冒险岛DS》等游戏，均能运行，画面贴图基本没有错误，声音正常，偶尔会有拖慢的现象，但总体速度还算流畅。



# NDS 游戏汉化教室 VOL.01

文 罗伊SD（SOMA汉化组） 编 酷洛洛

不论是NDS还是PSP，虽然着许多好游戏，但碍于语言问题，不少玩家只能望洋兴叹，试问看着满屏都是日语平假名的《口袋妖怪》，有多少同学能看懂自己所操作的主人公在游戏里面的精彩冒险。多亏国内的游戏汉化组织，无偿为大家制作出一款又一款的汉化游戏，才能让我们毫无阻隔地细细品尝这些佳作。不过话说回来，这些汉化游戏是怎么制作出来的呢？本栏目将以NDS游戏为例子，向读者们介绍这些汉化游戏的诞生过程，而各位读者也可以跟着我们的教程来逐步学习，汉化属于自己的一款NDS游戏。

这段时间由于忙于工作，基本没空做汉化（姑且算属于隐退了吧），因此一直想写一个关于汉化方面的教程，主要目的就是为了一些对汉化跃跃欲试，却苦于没有比较好的教程学习的人。目前网络上虽然有一些汉化教程，但都相对来说比较老，而且工具在不断地更新，虽然也有部分比较新的教程，但是新人经常抱怨说不怎么看得懂，因此想通过本文给大家传授一个比较完整的汉化教程。

在开始之前想为大家说明一个问题，有人认为只有学计算机编程、会写程序的才算是破解，其实这并不是绝对的，如果硬要分别开了的话是可以分开的，主要分以下两种：

会编程：数据分析能力很强，要汉化更复杂的游戏编程功底确实要达到一定的火候才可以得心应手（比如对一个游戏进行反汇编，也就是我们汉化界常说的ASM，基本上是把一个游戏彻底地改掉了）。

工具流：不靠编程也能汉化的游戏，虽然简单，但是数据量也是很多的。汉化游戏时通常改地方有字库、文本、图片三部分，不过也有特例，例如在下曾制作的SOMA汉化组《新牧场物语 符文工房2》汉化的中文语音版，不知道大家有没有玩过呢。（笑）

## 汉化准备——汉化的工具

CrystalTile2：以下简称CT2，主要用于ROM的生成、查看以及编辑字库。

WQSG：推荐使用的版本是2009.11050，稳定性比较好。用途为文本的导入导出，码表的生成。

Ndstool：用于ROM的分解，相比CT2此工具仅能做到分解和打包的作用，不过它有一个优点，那就是CT2导入个别文件的时候不能大于原来的文件大小，而NDSTOOL完全可以无视这个问题，且ROM瘦身也是靠NDSTOOL才可以完成的。

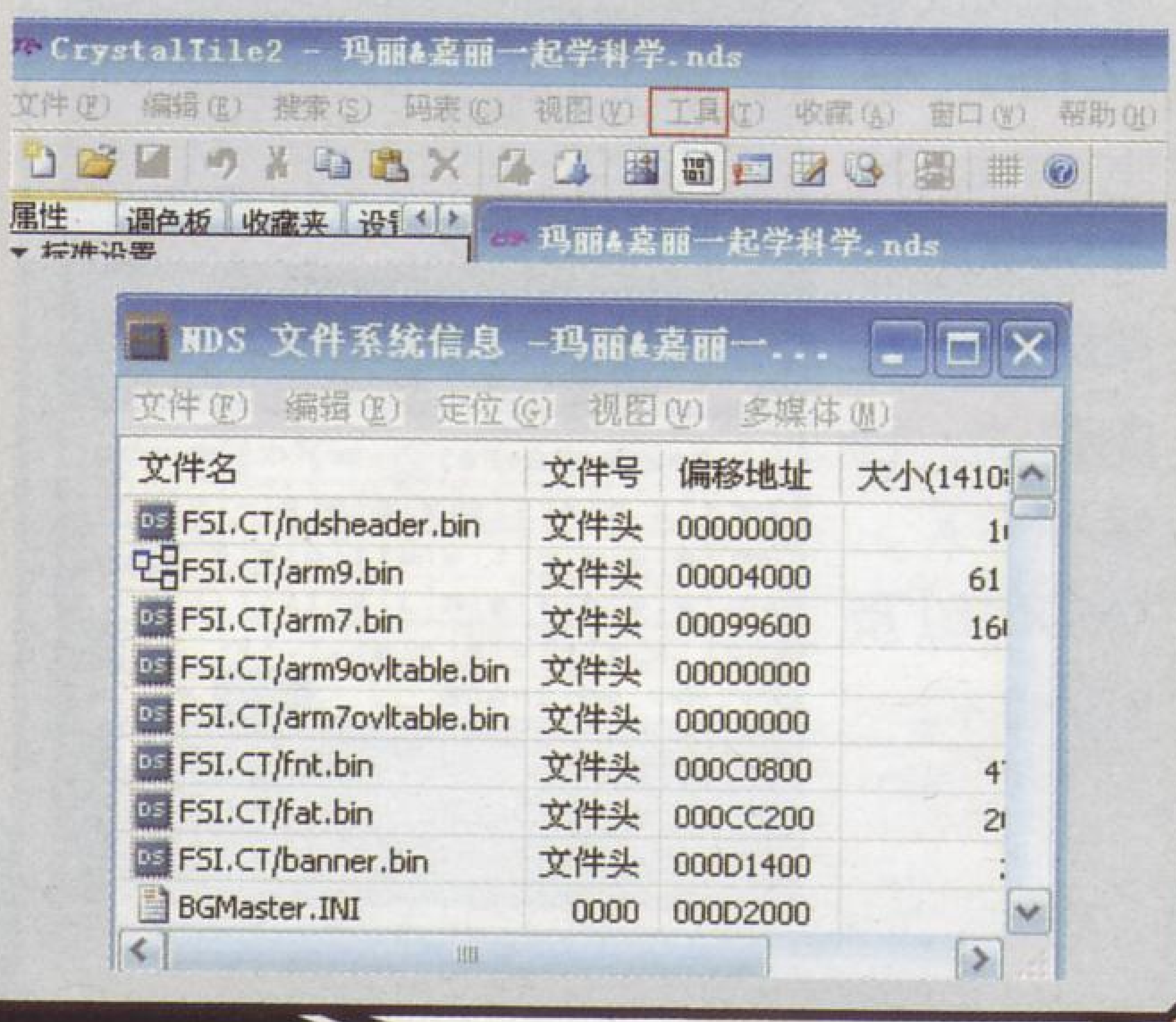
No$gba-2.6a：俗称“不要钱GBA”，用于测试游戏导入文本或者修改图片后能否运行的一个模拟器，而且可以用来玩游戏，一举两得。

# 第一课 码表的制作与文本的导入导出

## 观察rom结构

为了让读者由浅入深了解NDS游戏汉化的过程，第一课我们先以工具流的方式展开汉化游戏，同时也方便不会编程的玩家。在本节课中，我们以NDS游戏《玛丽&嘉丽一起学科学》的ROM来进行操作讲解，这是一款以可爱画风为卖点的科学教育游戏，在《掌机王SP》133辑光盘还有试玩哦！

首先用CT2打开ROM文件，（工具—>NDS系统信息）查看NDS文件结构文件，查找是否有带font目录。这里说明一下NDS系统信息里按钮可以实现的功能。



1.文件："文件"按钮主要是分解和创建ROM。
2.编辑：其中"标题信息"可以修改ROM的显示名字。
3.定位："查找文件"主要是用来查找字库或者文本文件的
4.视图：这个视图要重点讲一下：
●目录：所有文件都带有文件夹和子文件格式存放，方便查找。
●列表：所有文件都在一个列表里，但是有序号，记住某个文件全靠记住序号。
●目录和列表：就是综合体，2个模式的整合，非常的方便。

知道了以上的信息，我们就可以开始寻找需要汉化的字库文件，其实这个游戏的字库文件是Nftr格式非常容易寻找。这里介绍一个查找常规字库文件的方法：一般字库都以FONT格式储存在游戏目录里面，寻找起来非常容易。（豆知识：Nftr是任天堂标准格式的字库文件储存格式，目前CT2已经可以全部解析。）

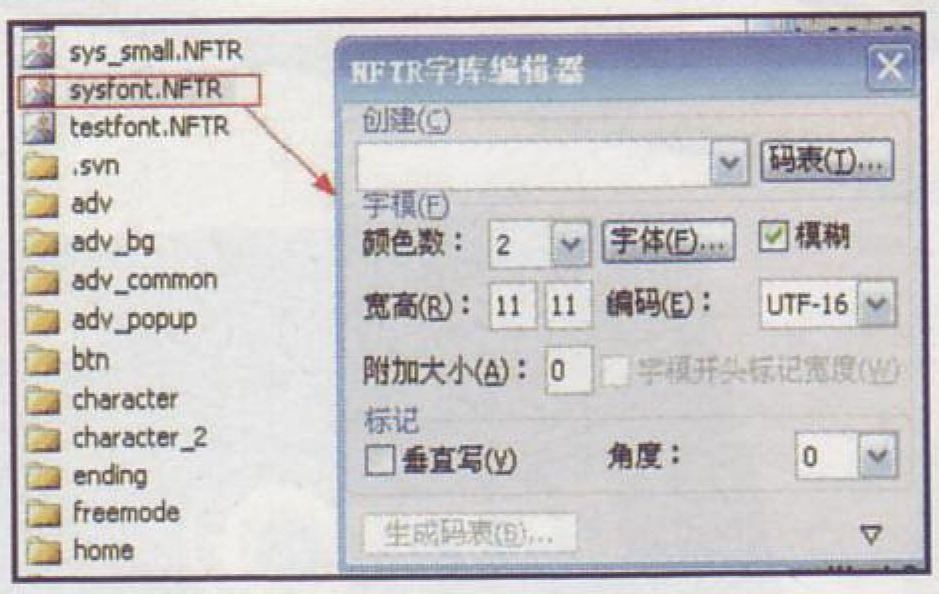
## 一、字库的分析

在过去制作码表是一件非常痛苦的事情，需要先利用一份标准日文码表找到其文本所在的位置，然后根据第一个编码来制作字库，有时候还要涉及到"差值搜索"（关于这个我们会留在以后的课程中慢慢讲）。如今随着工具的升级，一切都变得那么简单。

因为上面我讲到，这个游戏的字库非常的裸露，所以我们打开NDS系统文件的时候就已经看到了，但是我们会发现它有5个字库。那到底哪个是文本的字库呢？这时我们需要分析，第一个debugfont（调试）；第二个reslutfont（结果字库）；第三个sys_small（系统小字库）；第四个sysfont（系统字库）；第五个testfont（测试字库）。很明显，字库是sysfont。

## 二、码表的导出

首先右击sysfont.nftr，找到NFTR字库编辑器，会获得以下参数：
1.颜色数：是指这个字库具体颜色，NDS游戏字库分好多种，如单色1bpp 、2bpp、4bpp等）
2.宽高：其实一般的字体宽高都在11像素乘以11像素，不同的游戏有不同的宽高。
3.编码：常见的编码是UNICODE UTF8 UTF16 shiftjis 。




然后点击导出按钮，将目标码表通过文本方式导出来。

## 三、字库的加载和文本的导出

切换到16进制编辑器视图，然后点击"码表（C）"→"选择码表"（就是刚才导出的码表）；然后再点击"码表（C）"→"加载码表"。

再次打开"NDS文件系统信息"开始查找文本文件所在位置，启用"目录"格式。这时我们会发现一个很明显的文件夹SCRIPT(这个文件夹一般都是保存游戏文本的)。ADV文件夹，这个是保存游戏冒险中开场文本的文件，由于这个游戏是UNICODE的编码（豆知识：UNICODE的编码几乎容纳全世界所有语言文字的编码方案），SCRIPT文件夹里的文本可以直接导出。无须使用另外的导出工具。

### 1.文本寻找方法

那么我们开始寻找游戏中一句话的文本"いつのまにか寝ちゃってた…。"。先运行游戏找到游戏中两个中文汉字"世界"，在16进制模式下 CTRL+F 键入"世界"(此时一定记得编码模式是用户码表)。因为游戏中有一个TEST.txt，因此该文本其实是用于测试的，真正的游戏开场文本保存在prologue_01.txt中。

### 2.修改文本

因为是采用UNICODE编码的TXT文本文件，因此直接修改文本就可以了。相信会有人提出疑问：你的文字怎么是繁体的呢？其实这里只演示了文本导入的一个过程，其中还涉及字模制作，关于这部分就属于后期导入和修改字库的范畴了，在下一课会为大家慢慢讲解。

修改前

修改后

**次回预告** 下一课我将给大家详细讲解字库修改以及游戏图片的汉化方法，敬请期待！ED开始….。

文 酷洛洛

# 全面与创新的结合体

## SuperCard DSTWO烧录卡使用评测

NDS从最初发售至今已经5年有余了，而作为后继机型3DS亦将于不久后的E3上向全球玩家展示它的真面目，在这段青黄不接的尴尬时期，却有一款新烧录卡出现在游戏市场之上，它就是DSTWO。

2010年5月18日，由厂商SuperCard制作，DSONE烧录卡的后继产品——SuperCard DSTWO（简称DSTWO）正式发售。这款在去年公布时已经被国内玩家炒得沸沸扬扬的烧录卡，除了全新的内核界面外，SuperCard引以为傲的即时存档功能也进一步升级，同时还加入更多的游戏功能。不过最吸引大家眼球的莫过于首创的内置GBA模拟器，由于采用全新的硬件架构，DSTWO打破了DS只能通过SOLT2运行GBA ROM的定律，也是目前市面的烧录卡所无法实现的。不过这款烧录卡好用与否还是要试过才知道，以下笔者将为大家对其进行详细评测，希望为大家提供有用的参考。

### 官方产品特性描述

**■GUI完全重新制作，更友善，用户体验更好**

GUI完全重新制作，带给您全新的华丽界面；同时，贴心制作的各项菜单也将带给您更友善的用户体验；触控操作，省时省力！

**■硬件反烧录**

全新的硬件架构不但保证了强大的性能，也对反烧做了相应的改进，采用硬件反烧方式。软件反烧录，需要对ROM打补丁，有兼容问题。硬件反烧录，不需要对ROM打补丁，完全模拟正版卡的特性。

**■硬件慢动作功能**

舍弃了之前的金手指慢动作实现方式，改为通过硬件方式实现动作减慢，相比之前金手指性质“慢动作”不会随游戏场景变化，减慢速度有大幅波动，稳定性，兼容性更好。

**■即时攻略功能全面升级**

美化小字体，显示内容更多。支持图片攻略，从此您再也不用担心在复杂的迷宫中找不到道路了；另外，支持直接读取.txt格式文本文件 ，使用更加方便。

**■又一个首创“DS游侠”**

DSTWO独占功能，利用强大的硬件实现。能自已查找出游戏主角的生命值，金钱等参数，并可以修改和锁定。该功能在金手指发布前非常实用。类似电脑的“金山游侠”。

**■即时存档功能全面升级**

即时存档增加为4个档位，每个档位独立使用。此外，加入了3D数据智能检测功能，提高3D游戏存档的兼容性，使其能更稳定地支持即时存档。而且，继承以前即时存档的读写快速性。

**■金手指功能全面升级**

加强了金手指易用性，兼容主流的DAT金手指库格式，玩家的金手指文件来源也将更加广阔；同时，在支持DAT文件的同时，依然继承了SuperCard独家即时金手指的即时性。

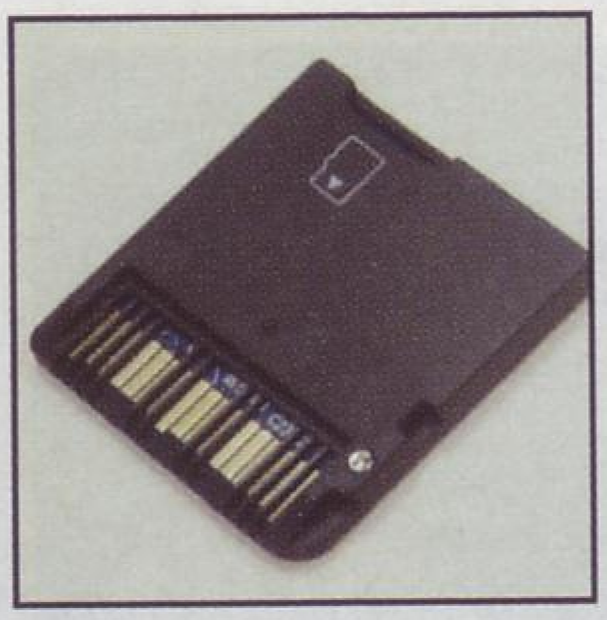
■便利的文件操作

打开文件浏览器即可自由对存储卡上的文件进行剪切，复制，粘贴，删除等实用操作，使您可以脱离电脑便利地进行一些简单的文件操作。

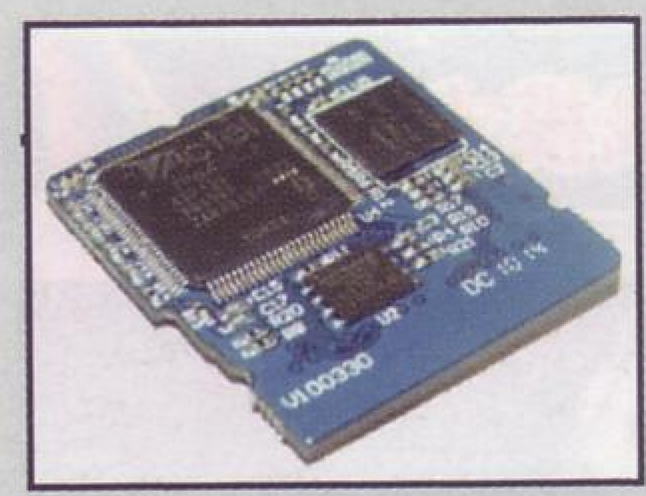
# 外观

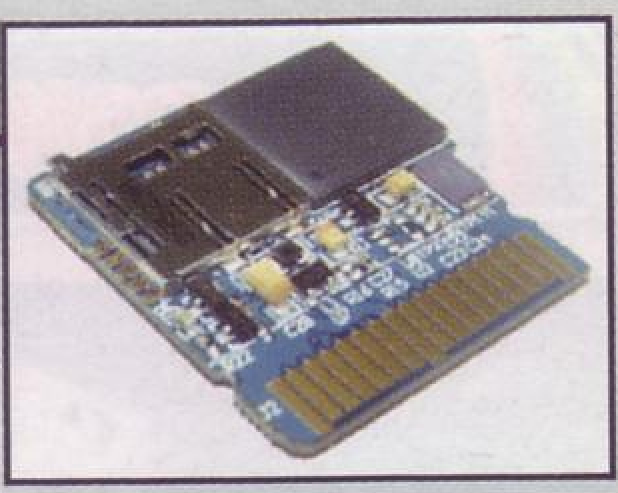
相比过往DSONE系列的白色卡身，第二代的DSTWO一反常态地采用黑色磨砂卡身，烧录卡面上的贴纸印有银色的DSTWO标志，左上角的“SuperCard”也印证着该DSTWO的纯正血统，最后下方印有官方网站的地址，玩家可以登录其中下载烧录卡内核、主题以及各售后服务。

▲内含DSTWO烧录卡、TF读卡器以及一本全彩的中英文说明书。



DSTWO的TF卡槽设在背后上方，与之前的DSONE烧录卡一样采用弹出式卡槽，这种设计的好处在于即使烧录卡在DS内也可以轻松地取出TF卡。烧录卡厚度略高，在DSL的Solt1上使用时略显艰涩、DSi则更为明显，幸好还不不到因卡住而拿不出来的程度。



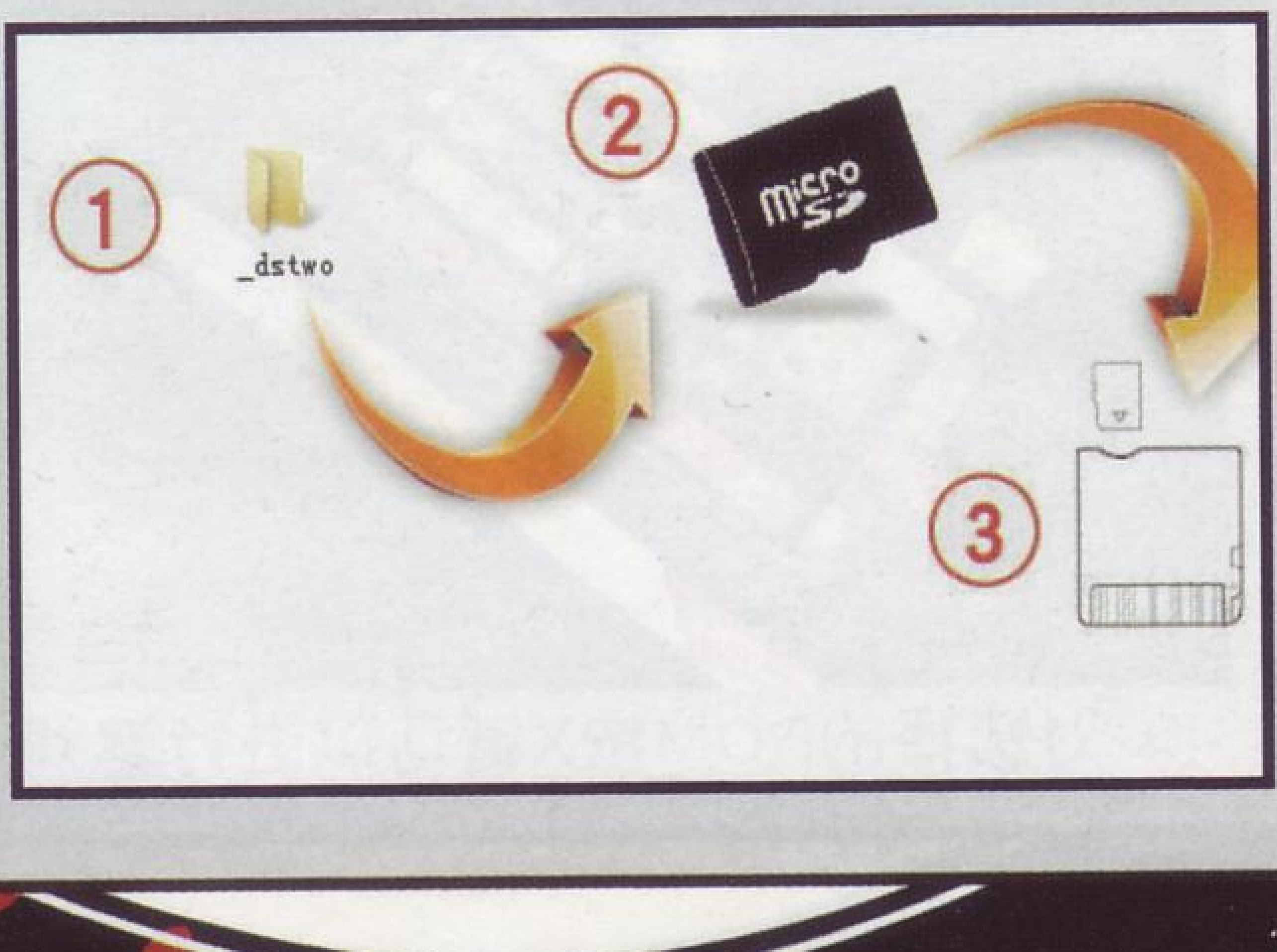


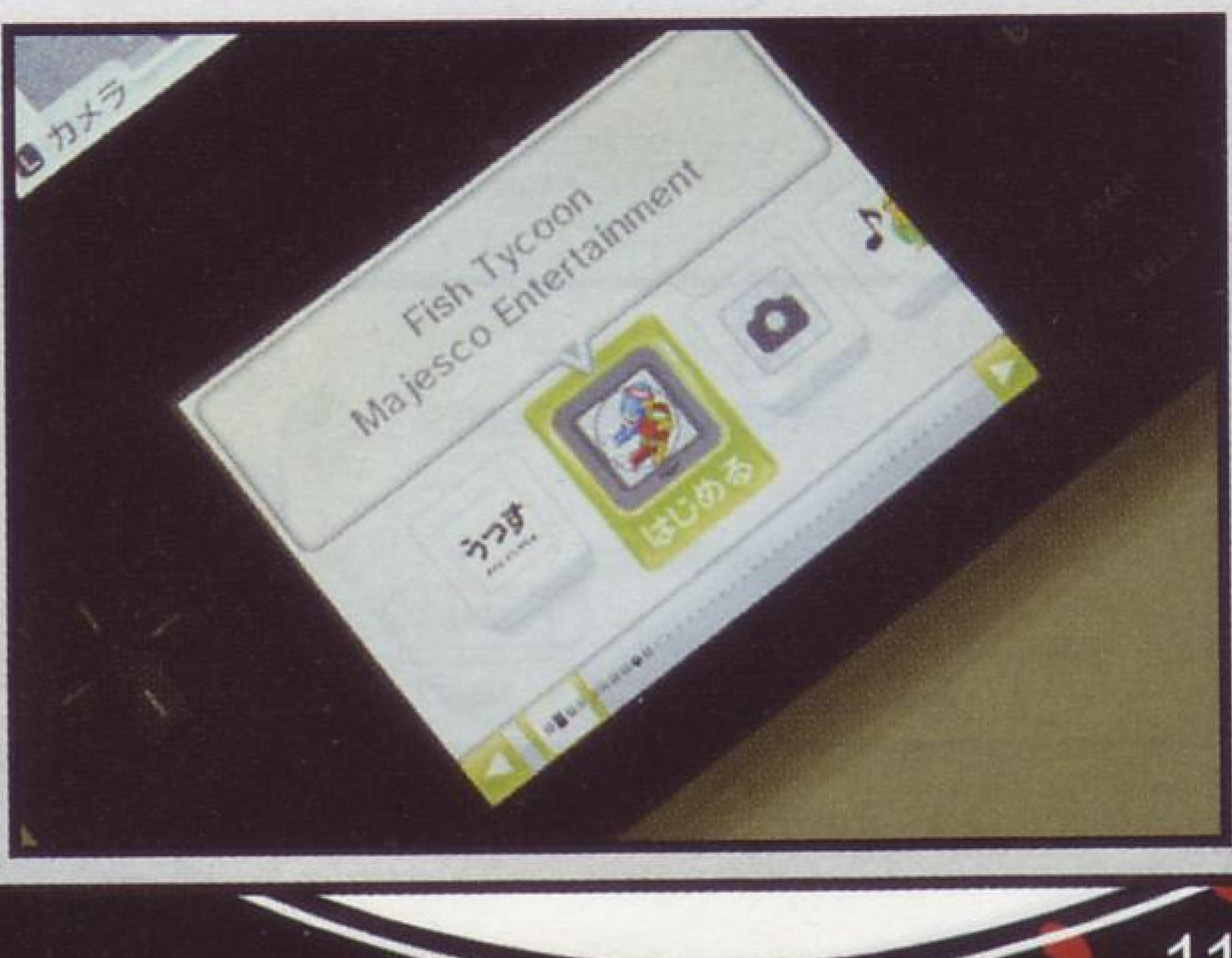
主板做工不错，走线清晰、厚度十足；主控芯片采用的Actel ProASIC3 A3P 125现场可编程阵列，特点在于运算效率高且省电，是目前不少高端DS烧录卡采用的芯片之一。背后那硕大而没有标记的芯片相信是让烧录卡运行GBA模拟器的秘密所在。

# 安装与使用

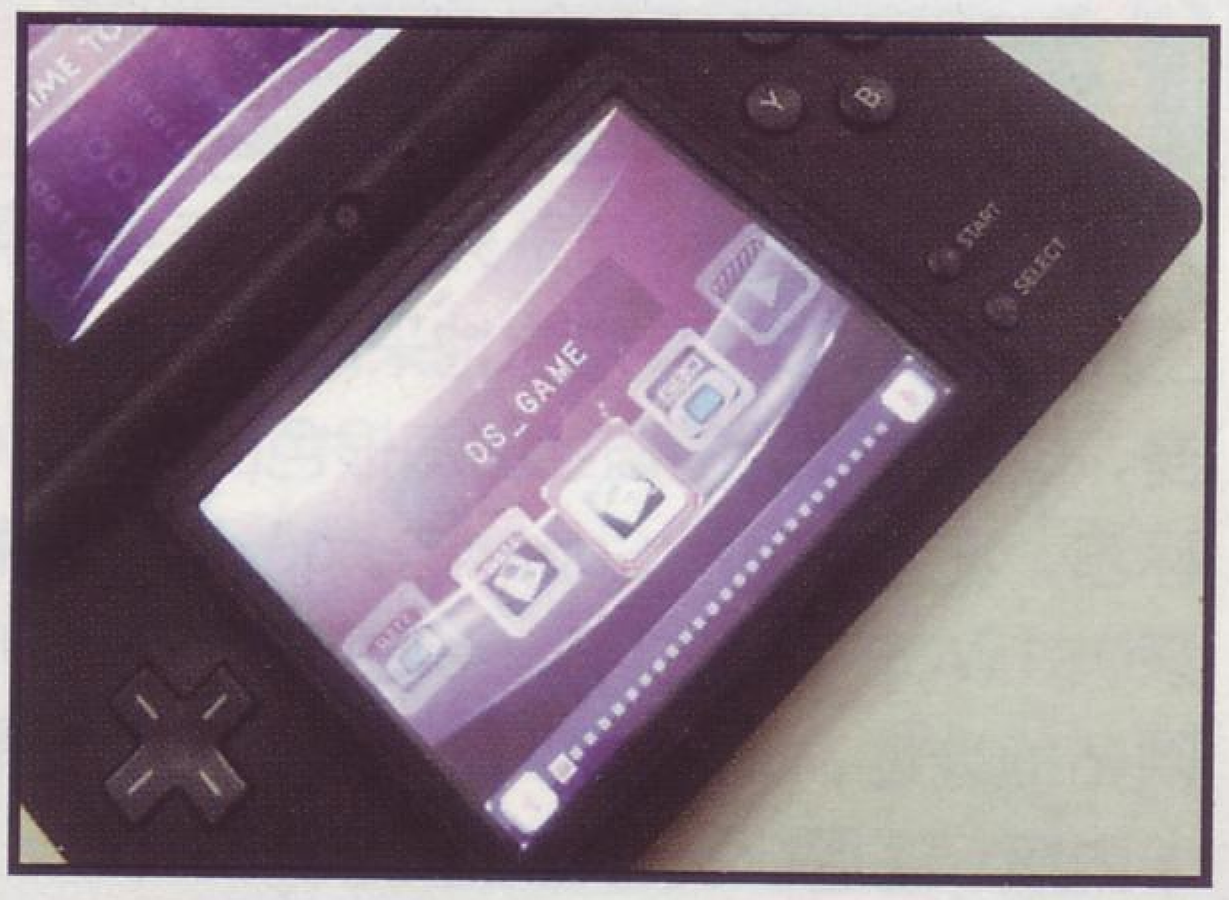
使用烧录卡前我们需要安装内核套件，登陆官方网站http://www.SuperCard.sc/下载当前版本的套件，解压并拷贝到TF卡根目录，第一次使用建议格式化TF卡。

DSTWO可以在所有NDS、NDSL/iDSL、NDSi/iDSi、NDSiLL/DSiXL上使用，这里我们以NDSi作为主要测试对象。相比过往的DSONE系列的“SuperCard”标志，DSTWO界面前的登陆图标是一款NDS游戏。或许有点吹毛求疵，但没看见DSTWO的图标多少有点让人失望，也罢，重要的还是实用性，我们继续往下看。



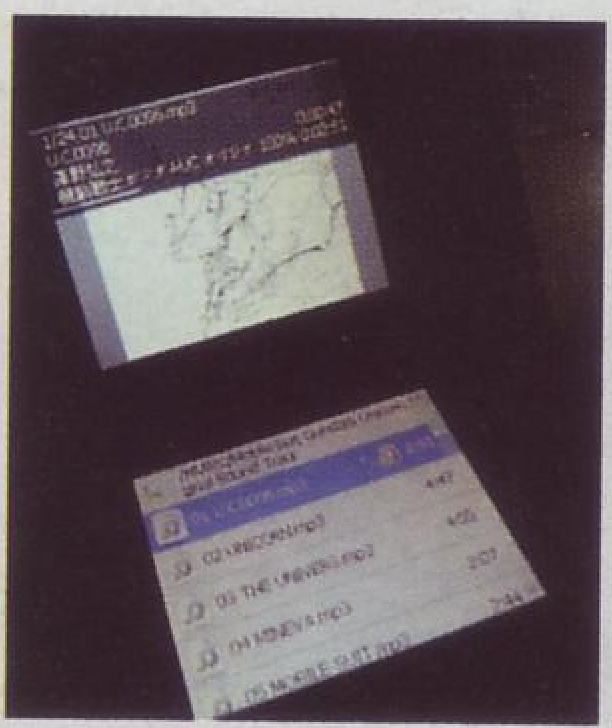
进入DSTWO内核后会看见模式选择界面，DSTWO套件版内核中已经包含DS游戏模式、GBA模拟器模式，Slot2-NDS引导模式、Slot2-GBA引导模式，以及多媒体工具Moonshell。DS游戏模式即为通常的DS游戏功能；GBA模拟器模式中玩家可以在Slot1下通过运行GBA游戏；而引导Slot2端GBA和DS模式插件已经很少有机会用到；Moonshell是常用的多媒体工具软件，自然也是不可缺少的。



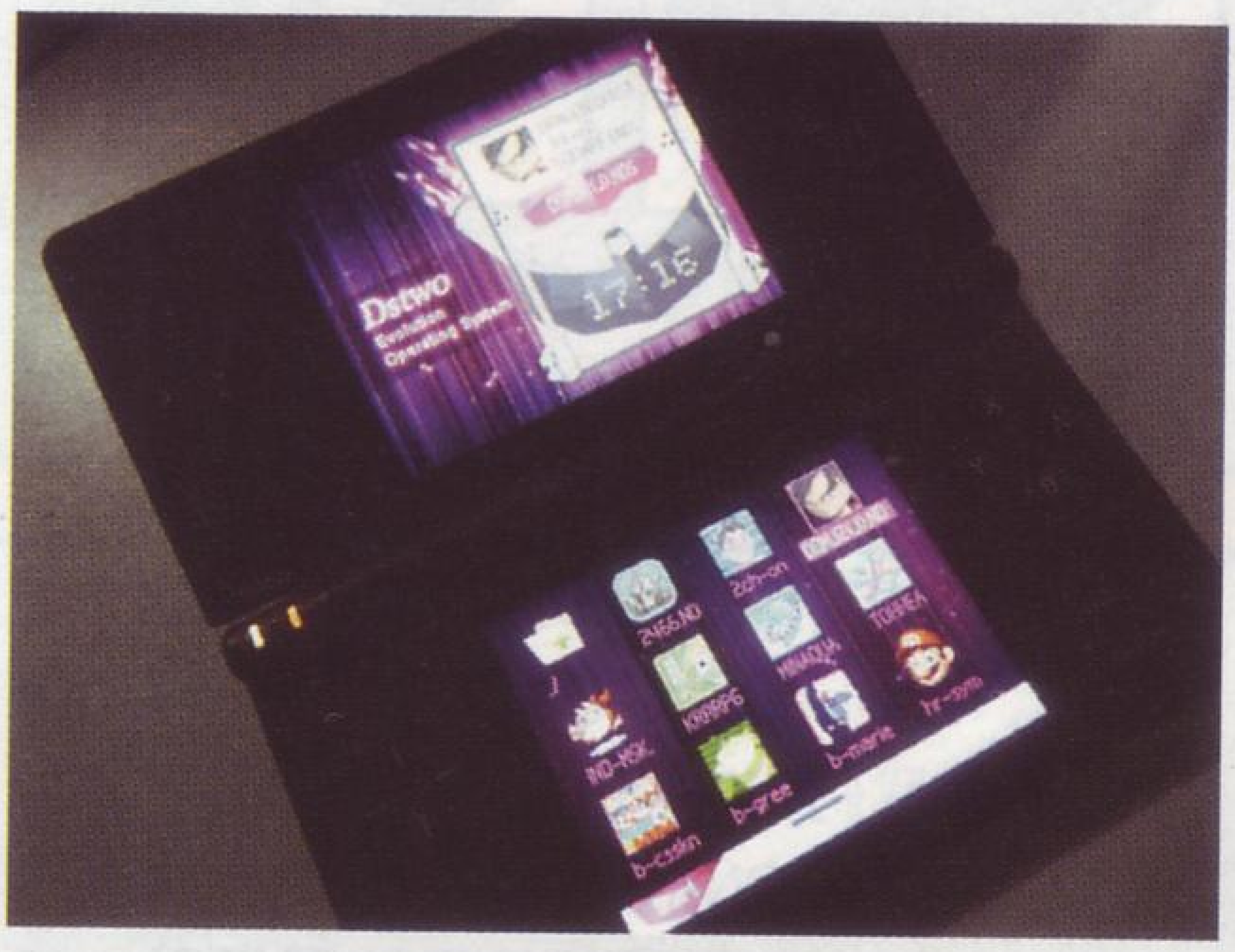

感觉进入各个模式时等待时间略长了一点，希望在往后的内核更新中进行优化。

## Moonshell使用测试

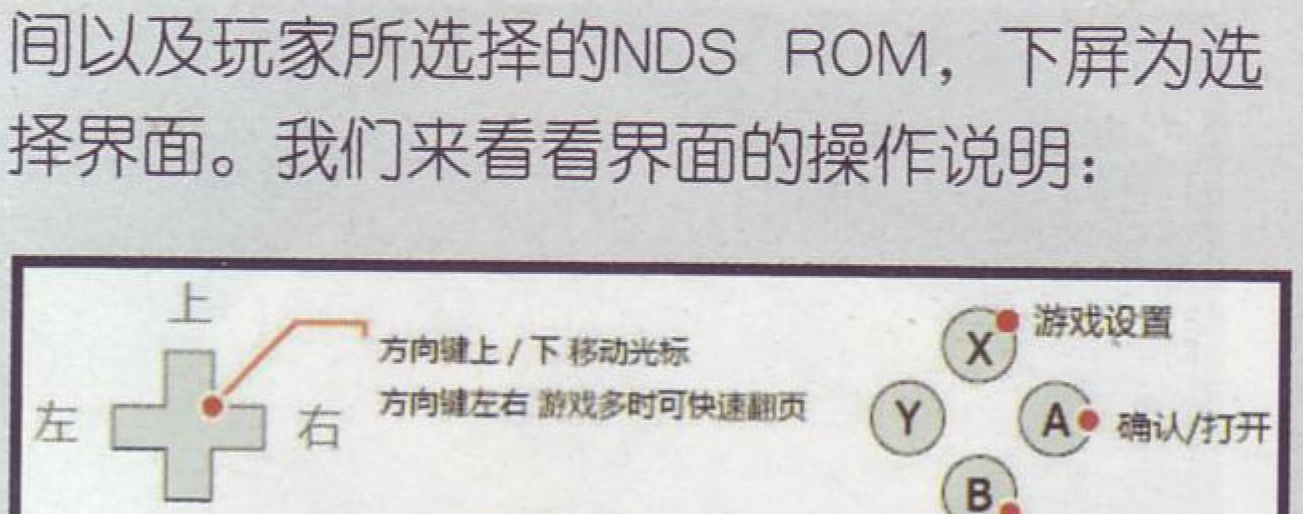
首先测试一下内置的Moonshell，这是播放音乐、DPG视频、图片与电子书浏览的常用软件。这部分测试轻松通过，不过能够使用Moonshell也不能说明什么优点，毕竟这是理所当然的功能，我们再接着看。



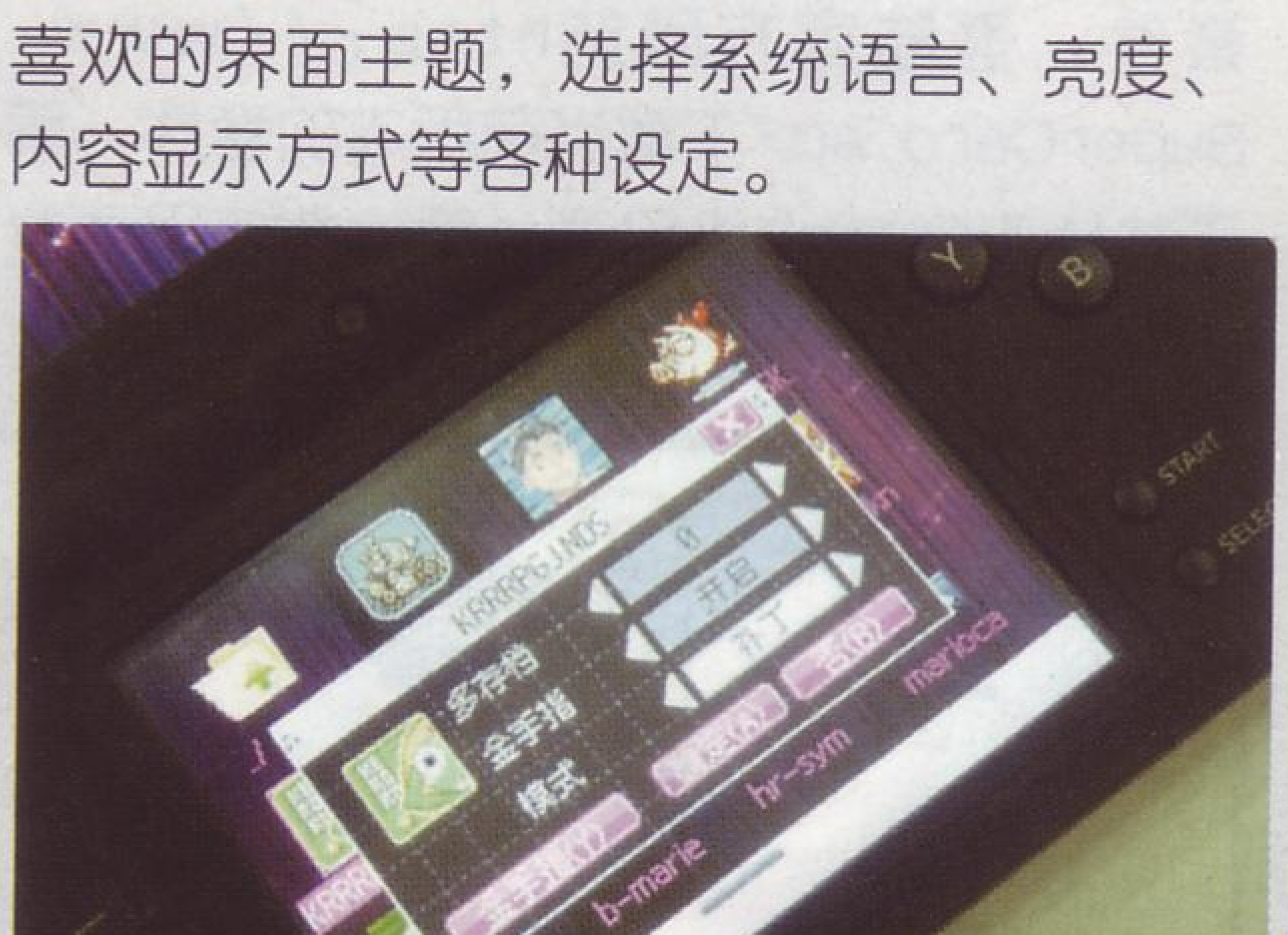
## DS游戏模式




DS游戏模式界面采用文件管理器的布局方式让玩家选择之前拷贝到TF卡内的NDS ROM。界面十分炫丽，且没有对目录的载入带来任何负担。上屏幕显示当前时间以及玩家所选择的NDS ROM，下屏为选择界面。我们来看看界面的操作说明：



在系统菜单玩家可以对TF卡的内容进行复制、粘贴等文件管理操作，更换自己喜欢的界面主题，选择系统语言、亮度、内容显示方式等各种设定。




对选择的ROM按X键可以进行游戏

设置，如多存档、金手指、补丁模式等功能。值得一赞的是DSTWO支持一款游戏最多4个存档。模式选项可以选择补丁或Clean，补丁模式则利用烧录卡的硬件反烧录功能，直接运行需要运行补丁的游戏，省去玩家到处寻找补丁的烦恼。

游戏测试方面，不得不提的是DSTWO游戏加载速度相当快，即使载入2Gb的ROM一般都不超过5秒。DSTWO的游戏兼容性也十分优秀，在硬件反烧录下如《病房惊魂2》、《雷顿教授与魔法之笛》、《奇异鸟艾薇》、《勇者斗恶龙　怪兽统领者2》、《超级机器人大战OG传说　魔装机神　元素之王》等新游戏即使不打补丁也可以直接运行，而一些过去“挑食”的NDS游戏，如“《恶魔城》系列”、《马里奥赛车DS》汉化版等在DSTWO上依旧完美运行。不过也是有特例的，例如运行ACG汉化组的《DQIX》汉化版会出现运行问题，还好ACG汉化组随即推出对应DSTWO的专用优化版，所以玩家不必担心使用DSTWO会错过这款SE大作的汉化版。

游戏中你可以随时按下“L+R+START”（默认按键，可自行设置）进入DSTWO的功能菜单，这里包括即时攻略、即时存档／读档、即时金手指、慢动作以及DS游侠功能。以下是功能菜单下的官方图文说明：

## 即时攻略

玩家可以在游戏中随时浏览文字和图片攻略，使用时需要将作为攻略的TXT文本文件或BMP图片文件以游戏相同命名拷贝到对应游戏所在的目录中，如果需要多文档，命名格式则为“游戏名相同.1.txt”、“游戏名相同.2.txt”、“游戏名相同.3.bmp”。使用后感觉该功能是挺实用的，但关于命名和文件摆放方面，笔者觉得倒不如采用文件管理器方式，让用户自由查看游戏攻略更为方便。

## 即时金手指

除了在游戏开始前选择需要开启的金手指外、DSTWO还支持游戏中随时开启／关闭金手指，这样玩家想“无限复活”也更加方便了，测试中也有个别的游戏无法即时开启金手指，例如《勇者斗恶龙　怪兽统领者2》，不过这问题相信官方应该会在不久后通过内核更新来解决。

## 即时存档/读档

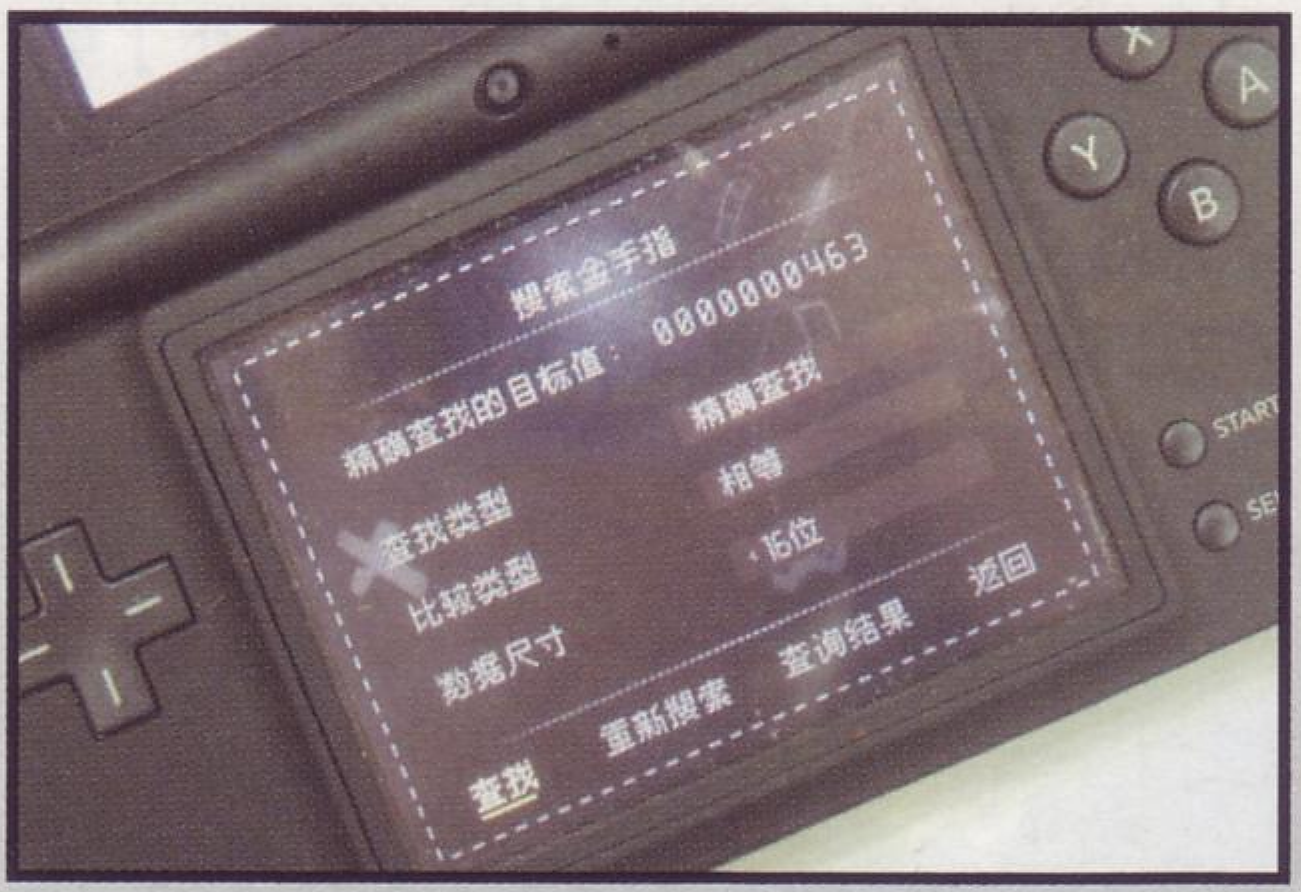
即时存档和读档在DSONE时代已经是SuperCard的看家本领，其他厂商虽然在随后的烧录卡中加入该功能，但稳定性始终与DSONE有一定差距。第二代的DSTWO继承了DSONE的优点，除了稳定的即时存档／读档功能，支持最多4个即时存档以及存档重命名也更方便玩家使用和管理。

## 慢动作

布后加入的特色功能之一。过去要让游戏慢动作运行，一般都通过金手指来实现，该功能可以通过硬件控制游戏慢动作。虽然总体实用性不大，但如果玩STG时觉得弹幕太快躲不开也可以试一试。

## DS游侠

不少玩家都接触过“金山游侠”这款PC游戏修改软件吧，DS游侠功能就如该软件一样，可以在游戏中通过内存搜索对数值进行修改，十分实用。有了DS游侠，玩家想修改某些游戏数值，例如HP、金钱、属性等就不需要特意去找游戏相关的金手指了，自己动手，丰衣足食。




## GBA模拟器

过往要在NDS上运行GBA游戏，需要在SOLT2插入GBA扩展卡方可实现，但大家都知道DSi/DSi LL已经取消了SOLT2卡槽，使用SOLT1运行GBA游戏成为了惟一的解决方案。现在DSTWO通过GBA模拟器方式实现SOLT1下运行GBA ROM，算得上是烧录卡的一大突破。

笔者选择将近30款GBA游戏进行测试，目前的模拟状况虽说不是100%完善，但也让笔者颇为满意了。部分游戏问题如下：《王国之心 记忆之链》这款“老大难”的游戏每到开场CG必然死机；《幻想传说》在输入姓名后无法进入游戏；《超级马里奥A4》无法进入游戏等。不过这些只是部分现象，如“《机战OG》系列”、“《恶魔城》系列”、“《火焰纹章》系列”、《星之卡比》等大部分游戏都正常通过测试。SuperCard内部人员也称目前模拟器正在逐步完善中，相信不久后会有所改进。

与PC上的GBA模拟器相似，DSWTO内置的GBA模拟器支持金手指、自定义按键和游戏截图等功能，此外还可以储存最多10个即时存档。

**虽然有些缺点，不过综合各方面来看，笔者敢说DSWTO应该是目前功能最全面的烧录卡了。或许硬件方面厂商已经无法让DSTWO再薄一点，不过例如GBA模拟器的兼容性以及流畅度还有很大的提升空间，那既然DSTWO在硬件架构和功能上已经开了一个好头，随着内核更新DSTWO也会变得更加完善。最后是价格方面，虽然官方并没有给出DSTWO的具体参考价格，不过从市面平均报价在200元以上来看显然较高，明显与DSONE一样走高端路线，但DSTWO也确实对得起这个价格，因此手头充裕的玩家不妨考虑一下。**

**优点：功能丰富全面，GBA模拟器、DS游侠等特有功能极具吸引力。**
**缺点：厚度较大，体验上有所欠缺；系统和GBA模拟器尚有进步的空间；价格偏高。**

# 烧录卡NEWS新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 酷洛洛

## M3/G6

厂商：GBalpha
网址：www.gbalpha.cn

### M3DSR/G6DSR双核系统更新

| 类型 | NDS（SLOT-1） | 最新内核版本 | M25 1.47 |
| --- | --- | --- | --- |
| 存储 | microSD卡（SDHC） | | |

GBalpha小组在5月15日发布了M3DS Real的新版双核系统，这次的新双核系统主要解决了前段时间部分游戏的兼容问题，目前更新后的双核系统中，M3原版内核的系统核心为v4.8b X，樱花版内核的系统核心没有变化，依旧为v1.47 X：

·修正了《可爱小狗DS3》（4805）、《从零开始 简单汉语DS》（4885）、《恋星革命：小娜在身边》（4891）、《奇异鸟伊维》（4892）、《冒险岛DS》（4894）、《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》（4897）、《我做到了 妈妈!女孩篇》（4900）、《我做到了 妈妈!男孩篇》、《疯狂水管》、《梦之旅》、《小莉加DS：女孩子的课程》（4913）、《奇幻房间》（4911）、《由我制造》（4912）、《完成了!妈妈：男孩的小熊玩具箱》（4921）、《立体绘图方块》（4925）、《病房2》、《游戏王5D's：世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚》（4939）等游戏无法正常运行的问题。

## EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH
网址：www.ezflash.cn

### EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

| 类型 | NDS（SLOT-1） | 最新内核版本 | 2.0 RC16 |
| --- | --- | --- | --- |
| 存储 | microSD卡（SDHC） | | |

EZFlash小组在4月30日对EZFlash系列烧录卡作出了系统更新，目前最新版的EZ5内核版本为2.0 RC15，比起上一个版本，新版本的内核修正了软复位上的一些冲突问题，并改进了部分游戏之前的兼容问题：

·修正了软复位对部分游戏引起的冲突问题；

·修正了《放课后少年》（1981）、《任天堂出品填词游戏》（4571）、《大家的便利店》（4702）、《由我制造》（4809）、《一对一触摸教学》（4860）、《HUDSON×GReeeeN live? DeeeeS?》（4861）、《KORG DS-10 加强版》（4866）、《人工呼吸护理训练》（4868）、《瞬间突发应急训练DS》（4869）、《Again FBI 超心理搜查官》（4874）、《从零开始 简单汉语DS》（4885）、《十项全能DS》（4890）、《冒险岛DS》（4894）、《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》（4897）、《莉卡娃娃DS 少女课程》（4910）、《奇幻房间》（4911）、《由我制造》（4912）等游戏无法正常运行的问题。

# 游戏万花筒

GAME KALEIOOSCOPE

## PSP《偶像大师SP》DLC第16弹公布，偶像凌晓雨诞生？

胧月提供

NBGI依靠贩卖“《偶像大师》系列”的售后下载道具已经赚取了双倍的利润，很让人怀疑它是否还知道怎么写“良心”二字。不过这也可以理解，假如有人指着我桌上的一堆绿毛手办骂河森，我大概也不会往心里去。好，前言到此为止，让我们来看看这次厂商又祭出了什么讹宅利器。

《铁拳》是原Namco旗下人气第一的FTG，其中惟一的萝莉系角色、中国国籍的凌晓雨无论在日本还是国内都极具人气。她的1P中国拳法装精练俏皮，富有民族风，而这件服装从5月26日起就可由《偶像大师SP》的玩家付费下载了。这次官方宣传图使用的是水濑伊织，如各位所见，不仅是这套服装卖到1000日元的价格，就连凌晓雨的手环和熊猫饰品也都各卖200日元。钱这种东西，真是怎么赚都嫌不够啊。

**点评** 白菜：你这么毒舌迟早会遭报应的。

提供

# 口袋妖怪 雷

Cosplay好像有差不多快20多年的历史了，大家喜欢什么，弄身衣服换换发型摆个POSE，挺不错。但有好看的就有雷的，这次我们来看一些雷到外焦里嫩的《口袋妖怪》的COSPLAY。

◀▲这个其实挺可爱，但那扇子却不得不让我们联想到那个皮卡丘的XSK（咸湿哭）表情。

◀魔怪化的喵喵，猫成精了真可怕。

▲皮卡丘XSK表情真人版之二。

▲西方妹子COS的小霞很有味道，但皮神貌似也成精了。

◀▲这个皮卡丘模样尚可，但这双手插袖的动作……

▲初代《口袋》之御三家……雷得无话可说，小总、杰总、妙总，咱把鞋穿上呗。

◀雌性火鸡斗士，虽然壮点但高大很符合原版，只是姿势……

◀压轴图，这个小智无疑和动画原版最像，但这脸也太……还有，皮卡丘好像很陶醉的样子。

**点评** 马修：COSER们的精神很值得学习！

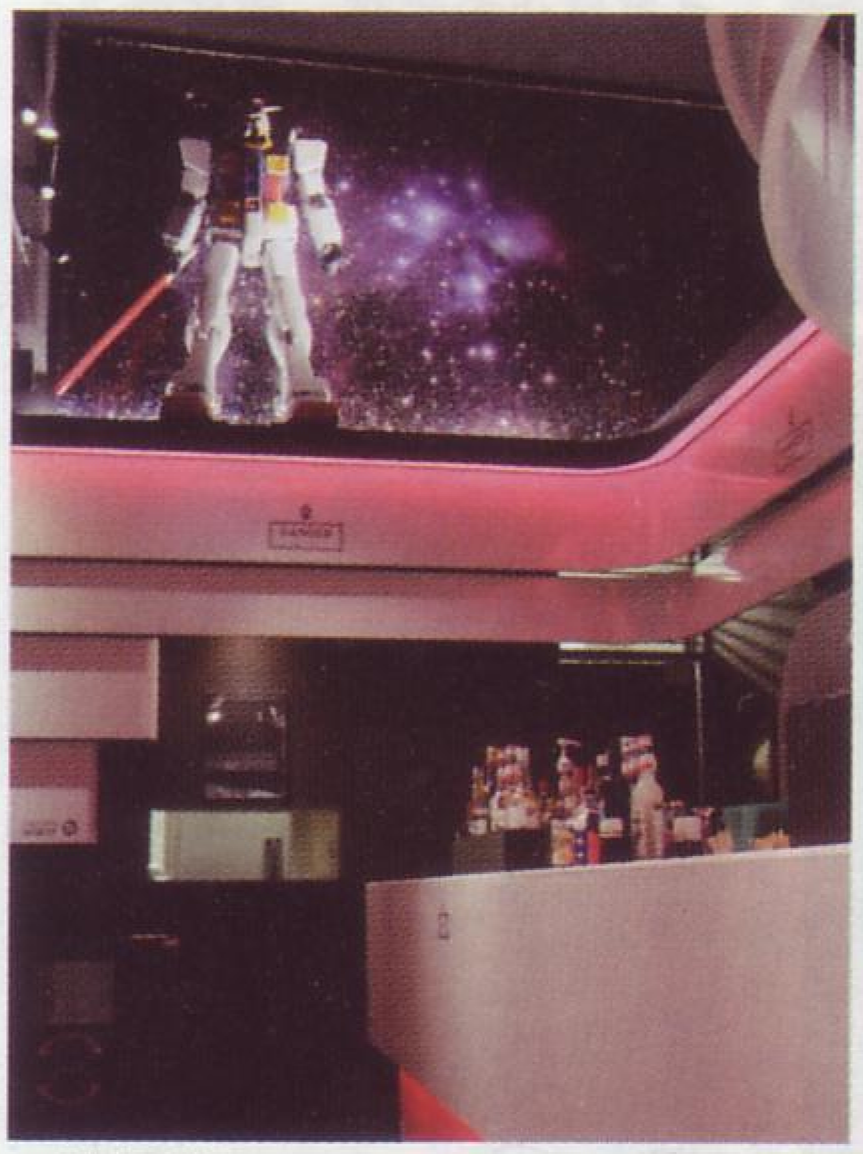
# 官方高达咖啡厅开张

乌冬 提供

▲高达咖啡的门面，1：1的高达天线格外醒目。

4月24日，以《机动战士高达》为主题的饮食店“高达咖啡”正式在秋叶原开张营业，虽然之前的万花筒里也介绍过类似的“高达饮食店”，不过这次这间的东家可是Bandai自己，比起那些非官方的店面，提供的服务自然也“正宗”许多，下面就让我们来看一下吧。

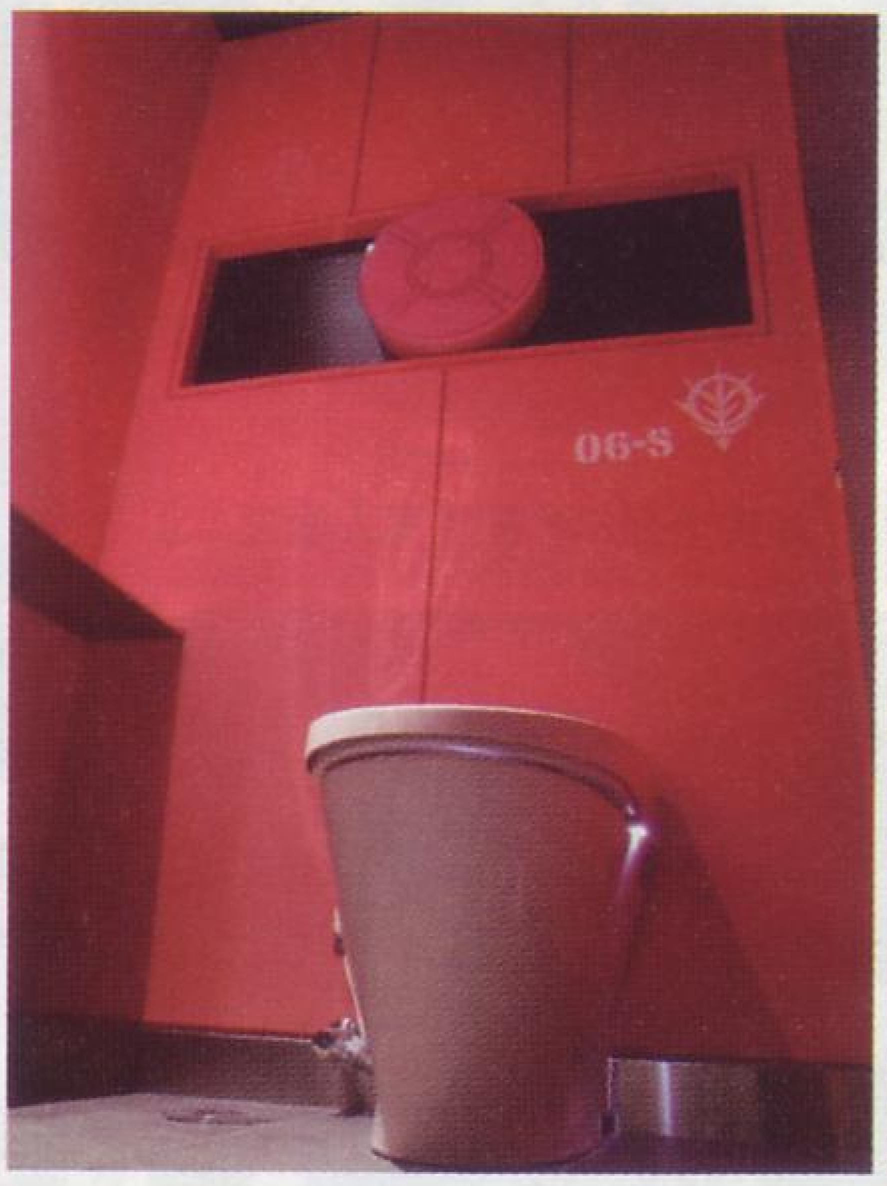
高达咖啡坐落在秋叶原车站附近，出车站只要步行1分钟就能到达，店面面积约140平米，除了提供餐饮服务外，还有各种高达周边贩卖。店内的装修以弧形设计为主，并配以大量的高达“捏他”和模型作为修饰，甚至连服务员的着装也是清一色的联邦军制服，“高达味”十足。



◀▲店里随处都能见到《高达》的插画和与《高达》有关的名人的签名。

▲进门就是1：12的高达模型，据说面朝方向正是静冈的1：1高达。

▶来店即有身穿联邦军制服的服务员MM出迎。




▶连厕所也不落下，不过这里以夏亚专用扎古为主题难道是让人用三倍速上厕所吗……（汗）

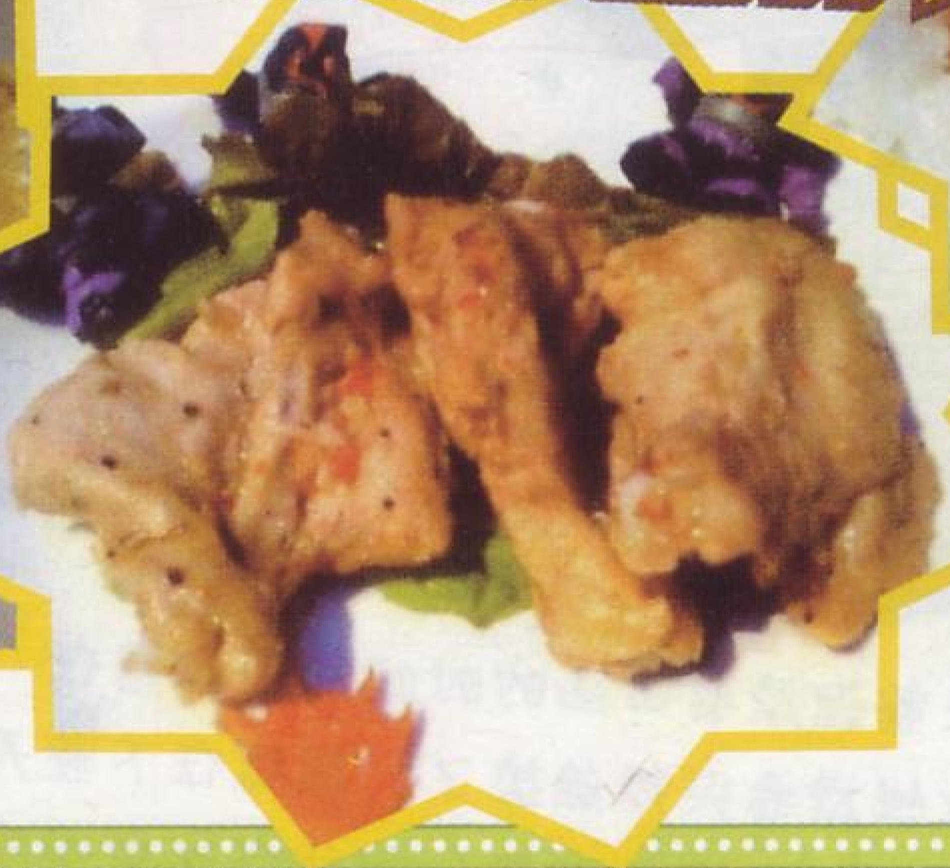
接着再来看看食物，虽说是咖啡厅，其实也提供各种正餐的食品，像是咖喱饭、意粉和扒类等，不过和一般饮食店的区别自然是冠上了各种和《高达》有关的头衔，另外还有以高达模型为外形的钢普拉烧，非常有特色。

▲钢普拉烧，外形是1：144的高达，馅有多种口味，400日元一个。

▶钢普拉烧还专门设了外卖窗口，不用进店就能购买。

▲店内的招牌之一——查布罗咖啡，作为原料的咖啡豆是来自查布罗的所在地南美。另外店内也提供咖啡豆的零售。

## 各种令人食指大动的特色食物



点评 胧月：乌冬有三好，废萌高达上淘宝。

胧月
提供

# 《勇者斗恶龙IX》

## 邂逅通信创吉尼斯世界纪录

去年发售的大人气“国民RPG”《DQ IX》不仅销量创下系列之最，其通过“邂逅通信”与其他玩家一同探索宝之地图、交换信息的系统也成为大众关注话题。不少人已经养成了习惯，每天都将NDS放到随身包中，在上班、上学的途中与他人通信，甚至还有人为了邂逅通信特意跑到人口密集的繁华街。

截止到统计日期2010年3月4日，邂逅通信使用人次已超过1亿，创下了吉尼斯世界纪录的同时也获得“通过无线通信让117,577,073人邂逅的游戏软件”名号，该数字已基本能与日本的总人口匹敌。由于游戏目前包括廉价版在内出货数为420万套，平均每位玩家都邂逅通信了28次。

本作的美版和欧版分别预定于2010年7月11日和2010年7月23日发售，它们都可以与日版互相通信，可见这个数字还有近乎可怕的上升空间。

©SQUARE ENIX

点评 阿鲁：我嗅到了很浓的浪漫。

# 宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

最近在整理读者回函的时候发现愿意在“交流空间”中公开自己信息的女性读者突然绝迹了，搞得在下整天都在向其他编辑索要妹子的回函，真是害羞死了！因此在这里呼吁一下，各位关注《掌机王SP》的女性读者们请踊跃寄回函并愿意公开自己的信息，据本人不完全统计，女性读者收到明信片的概率比男性读者至少高出2.53个百分点！

## 萌属性解析 学生会长

学生会长原本是一个再普通不过的名词，每个学校都有学生会长。不过在日剧和动漫作品的影响下，这个拥有巨大权利的职位开始引起了不明真相的群众的聚众围观，后来一些ACG作品中加强了对学生会长的刻画，导致某些学生会长在宅民中拥有很高的人气，甚至有些人开始冲着学生会长这一称谓去关注一部动画。所以说学生会长原本不萌，关注的人多了，便开始萌了……

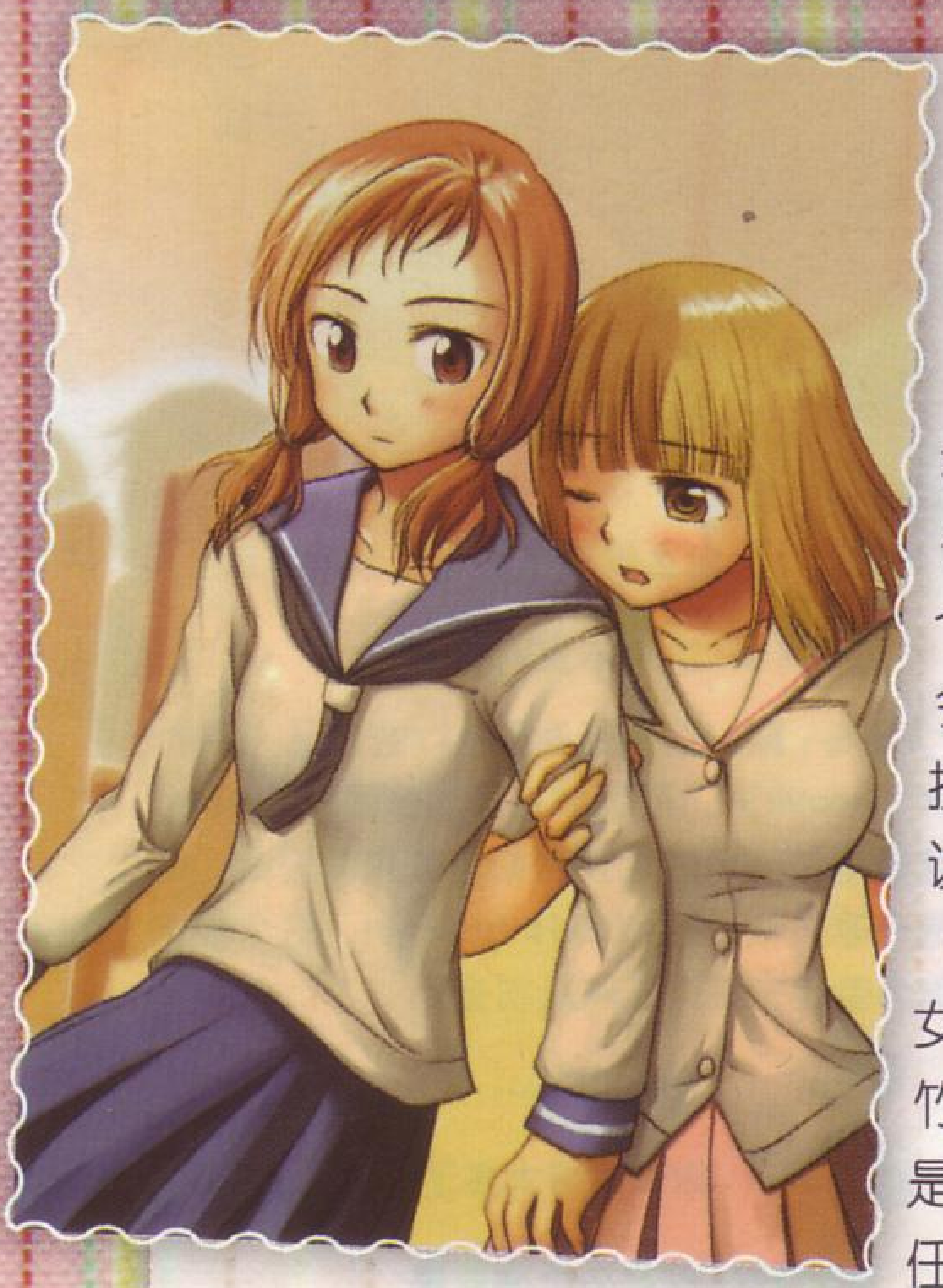
### 傲娇会长

提到会长，就不能不说前两年的年番《旋风管家》里的红发会长桂雏菊，这个半路杀出来的会长刚开始在玛利亚这个究极女仆的光环的压制下关注度并不高，不过在其展现出超强的战斗力、怕高以及傲娇个性后，人气度开始急速飙升，在那个傲娇

当道的年代，一切傲娇属性都会让该角色的评分以几何速度往上升。于是这个原本在2007年还没什么名气的角色在2008年萌战中冲进了四强，在第二季的动画中大家可以明显地发现桂雏菊的戏份增多，甚至连ED都由会长大人亲自操刀，算是给足了桂雏菊面子。接下来要说的是今年4月新番动画《会长是女仆》中的鲇泽美咲，包括我在内，相信有不少人都冲着会长这个词看了这部动画，但看过之后我就勒个擦了……这居然是部女性向动画，虽然有为男性服务的嫌疑，但这的确是一部女性向动画。这个贫穷的会长走的依旧是傲娇路线，而且还是那种比较平和的傲娇，虽然属于本人喜欢的类型，但一想到出场摆造型的美男子我就没动力再追看下去了。

## 腹黑会长

在日本的影视作品中，学生会长拥有相当大的权利，甚至连校长都不敢轻易招惹学生会长，于是这些权利持有者中出现一两只腹黑是再自然不过的了。《肯普法》中的三乡雫就是其中之一，这个深受全校师生爱戴的会长大人其真实身分是肯普法中的一员，为了获得胜利可以毫不犹豫地偷袭敌对势力的成员，被识破后依旧可以利用学生会长的特殊身分要挟、调戏主角，那种旁若无人的态度实在是让人兴奋啊！（某编：咳！）《天降之物》中的会长名叫五月田根美香子，其家族是当地最大的黑帮势力，并且美香子自身也拥有过人的素质，而且其腹黑程度也远超三乡雫，仅仅用可怕的气势就让身为空之女王的伊卡洛斯说出了“会长是好人”这样的谎话。当然，美香子确实不坏，只是偶尔开个生存大会，或者布置一个孤岛的场景让两只青梅竹马培养感情，自己则在远处欣赏表演。虽然美香子这个会长的头衔有可能来得不正当，不过能和这样一个美丽、大方又敢做的妹子在一起，一定会非常有“乐趣”，期待她在第二季中的表现！



## 不负责的会长

每个学校都有会长，但并不是每个学生会长都会认真负责，接下来就要说两个典型。《天才麻将少女Saki》里的竹井久可以说是非常不负责任，不但见人就否认自己学生会长的身分（她的理由是：本校没有学生会长，我是学生议会会长），还整天沉迷麻将，对麻将比赛有着无比的执着。在麻将比赛中，也可以看到她不负责的一面，在见到了“老相好”——风越高中的福路美穗子后居然一副不认识的样子，搞得福路同学只能在那里不停地回忆过去，这段情节也被好事的网友与《还珠格格》里的情节联系起来，最终导致竹井久有了“皇上”，福路美穗子有了“夏雨荷”的昵称。至于碧阳学院的樱野栗梦就完全是一个不知所谓的会长，在《学生会的一己之见》这部吐槽片中，学生会里的所有人都比会长更有存在感，这个几乎还没发育的小不点会长除了爱吃甜食、爱乱定议题以及爱发脾气外，还真没其他能让人有深刻印象的地方，反而是里面的腹黑书记可看性更高，当然作为以培养后宫为己任的男主角杉崎键是不会放过任何人的。如果有第二季，真希望樱野栗梦能有更多可看性高的戏份，否则就太对不起控萝莉的宅男们了。

**本来还准备了很多有爱的会长，诸如《舞-HiME》中的藤乃静留、《CLANNAD》中的坂上智代、《Angle Beats！》中的那只萝莉天使等等，不过篇幅实在有限，有机会把她们放到其他属性中去介绍算了。**

# 游戏美图秀

栏目主持
阿鲁

之前因为做攻略，把大部分时间堆到了《DQMJ2》里，导致《OSU》又荒废了不少时间。再度练习《OSU》时发现歌曲数量和东方有得一比的是以前并不刻意关注的Vocaloid，好吧，从现在开始我也开始关注葱娘吧，废话不多说了，上图！

乌冬：某人的姿势很糟糕啊。

白菜：葱型抱枕看上去很不错的样子。

阿鲁：我更喜欢右边的章鱼型装饰品。

白菜：怎么混进了一个奇怪的东西？

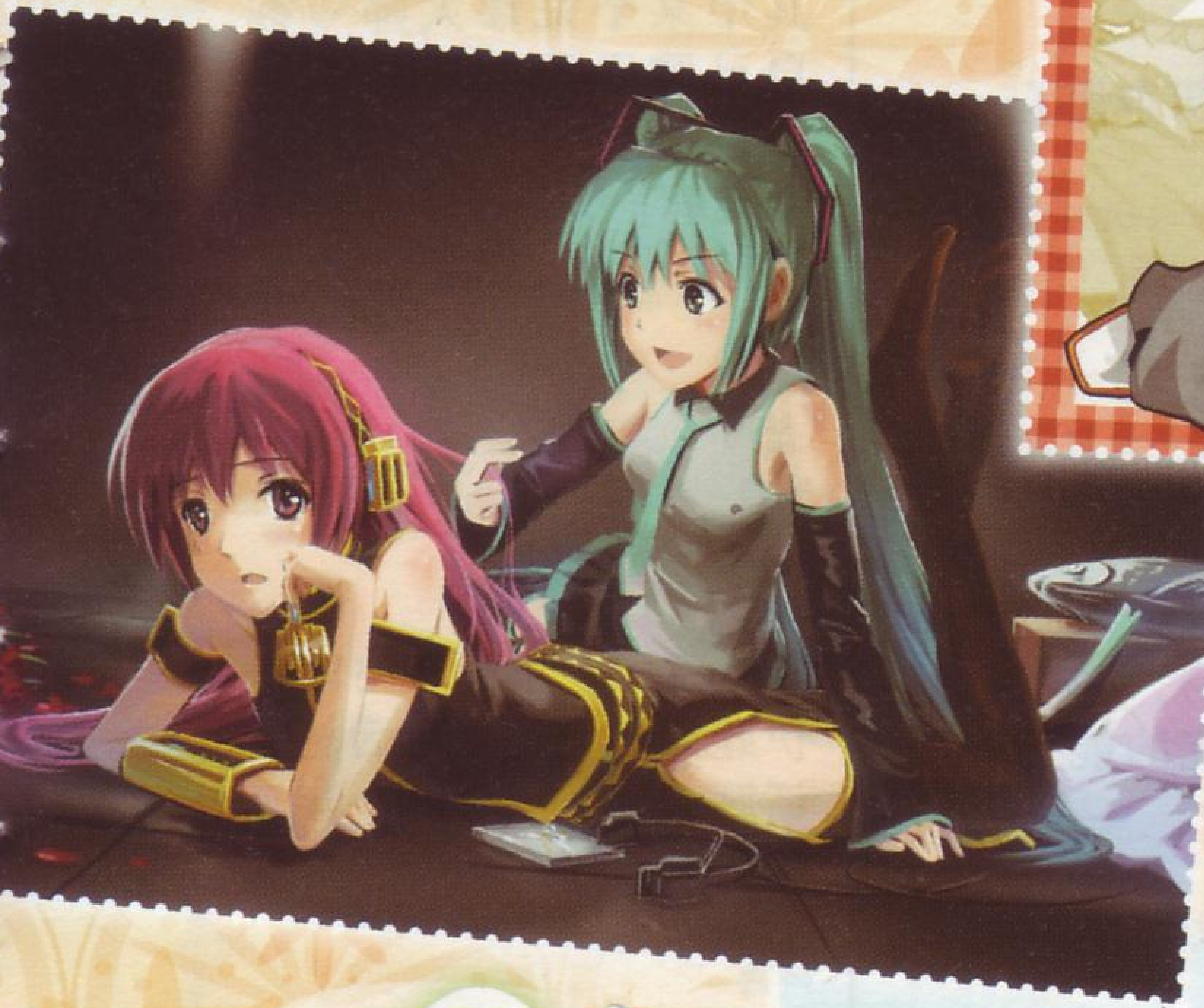
阿鲁：这个不算Vocaloid么？

乌冬：算，这个是画师huke的作品《Black Rock Shooter》，后来加入了制作团队supercell并且使用音乐合成软件《初音未来》谱曲，由于是一家人因此可以算作Vocaloid，这个被大家称为杂音未来，又叫黑初音。

白菜：你真懂……

胧月：你知道得太多了……

阿鲁：你有姿势你自豪。



乌冬：这幅图怎么感觉怪怪的……

白菜：这明显是女性向图。

胧月：你真懂……

阿鲁：这……好吧，就算我为女性读者造福吧，现在女性读者总不能说我不照顾你们了吧。

乌冬：要是这个作成小型人工智能机器人肯定很有趣。

胧月：你想得太多了。

阿鲁：如果真的有，我想要幻想内裤那只。

白菜：这……

乌冬：又是蓝白啊，过时啦！

# 吐槽记事簿

编辑部内部扯淡第一弹——按道理说标题应该是《噬神者》不过实际上和《噬神者》无关但最后还是命名为《噬神者》

栏目主持：阿鲁

阿鲁

**我和乌冬这两天在寝室联机《噬神者》，除了我们还有谁在玩这游戏啊？**

酷洛洛

我也在玩，我是白天和乌冬联机。

乌冬

白天和酷洛洛联，晚上和阿鲁联，而且进度居然差不多，真的很神奇！

白菜

《噬神者》我就建了个号，过了基础任务，然后就闲置了。

阿鲁

**这……浪费资源的拖出去枪毙5分钟！**

乌冬

白菜，我可是看到你玩我才玩的，结果最先玩的居然最早放弃！

白菜

我懂操作我自豪。

胧月

《噬神者》有没有保志总一朗或者中村悠一啊？

阿鲁

**你玩这游戏还看声优？而且还是男声优？**

白菜

那是他最讨厌的声优。

胧月

有这俩人就不玩了。

白菜

阿鲁

**这……你对胧月还真了解……难道你们有什么见不得人的秘密？**

胧月

他是我下仆，5年前开始的。

**白菜列出了《噬神者》的声优阵容表**

胧月

（“哔——”，此处语气词做消音处理），坂本真绫……

酷洛洛

才知道呀。

阿鲁

**为啥他讨厌保志总一朗和中村悠一啊？求真相！**

胧月

我觉得我会得罪很多人……

白菜

中井和哉、小山力也……鲜花都插在牛粪上了。

阿鲁

**白菜又开始扯男声优了……**

胧月

要不说说你们都讨厌哪个ACG男，白菜就算了，他只可能讨厌女的。

白菜

我勒个擦，你们是不是对我有很大的误解啊。

阿鲁

**不误解，当时谈论男声优的时候我在场，我对你能听声辨男声优的能力佩服得五体投地。**

白菜

那也不代表我就讨厌女声优吧。

胧月

概率问题。话说我总觉得光扯淡好像没啥营养啊，得说些更有姿势性的内容。

阿鲁

**那啥，酷洛洛，最近的破解情况怎么样啊？《钢炼》之类的游戏破解进度怎么样？**

酷洛洛

《钢炼》时期已经开始破解量产化了，也就两三天的时间，加入普罗米修斯模块载入的ISO已经不需要插件辅助。

胧月

额……我是说最好有一些自己的见解和看法，不是纯扯淡，不用很专业，就是稍微言之有物。

阿鲁

**我这个栏目如果弄得穿越度很大那就成功了，以刚才扯淡的内容来看，已经从《噬神者》开始向声优路线转移了。我最近一直在看台湾的谈话类综艺节目，其中某个荒谬大师号称自己聊天可以从外太空聊到内子宫，我要向他学习啊！**

胧月

……

白菜

胧月

我聊太空，后面的你聊。

阿鲁

**你认真了，不过我可以把伊娃拖来和你们聊后面的话题……**

胧月

你这算セクハラ吧！

阿鲁

**设计一个乱入情节其实也不错，嗯嗯。**

系统消息：伊娃加入了本次对话

阿鲁

**乱入了乱入了！**

伊娃

干嘛？

阿鲁

**来扯淡，来扯太空。**

伊娃

……不明白呀。

阿鲁

为了某个新栏目而扯淡。

胧月

以工作的名义扯淡，把QQ的精力发泄到书上。

白菜

伊娃肯定茫然了。

伊娃

你们在说什么？我一定错过了什么东西。

阿鲁

你错过了很多东西……

伊娃

我真不明白你们在干甚，我写攻略去了……

十分钟后

阿鲁

话说最近的新番大家都在看些什么片子啊？

胧月

终于回到正题上来了……

白菜

你等很久了。

乌冬

看《荒川》中。

阿鲁

我看你们能从动画扯到什么地方去，我很期待！

乌冬

看到我上面说的这句话你们也不说什么……不是吧……

白菜

你等很久了。

阿鲁

不要重复内容。

乌冬

吐槽点满塞呀……我不能接受……

阿鲁

我是在想该从什么地方插入，一般的吐槽已经不能阻止它了。

胧月

你的槽肯定我来吐啊，天天加班天天上班看动画的乌冬。

胧月

其实按照很多人的逻辑，喜欢新房动画的不是愤青就是中二。比如经常有人喜欢来这句“以为世界上全是光明的人是愚蠢的，以为世界上完全黑暗的人更加愚蠢”，所以你哪怕指出世界上的一点黑暗那都是愚蠢。

乌冬

玩儿蛋去……

白菜

你们很强啊，聊游戏选我没玩的，聊动画选我没看的，疏远我是吧？

乌冬

你看的那些动画我们没法聊……

阿鲁

话说《噬神者》我们是看到你玩才跟着一起玩的好不好。

乌冬

结果反倒是我们都在玩，就你没玩。

阿鲁

白菜，你辜负了大家的期望啊！

白菜

没办法，一到休息日就被胧月拖出去。

胧月

按照极端分法的话你们最近都索青了。

白菜

忙死了。

乌冬

一到休息日就出去玩……然后还忙死了……

阿鲁

其实我也很累，休息日躺床上玩了一天的电脑，累死我了……

白菜

我错了还不行么。

阿鲁

对了，今年上海ASL我们部门有多少人要去啊？

胧月

这里的人除了伊娃肯定都要去……

阿鲁

我擦……干脆我们组个团过去算了，买机票还可以打折。

白菜

我爆料胧月搞得到票。

阿鲁

求票。

乌冬

同求。

阿鲁

不知道这次会来哪些人，其实我的要求不高，只要JAM、SUARA、平野绫能来就知足了。

乌冬

Sphere来就够了。

胧月

May'n来了就能坐1500人了，再加上JAM、水树奈奈，一万人的场馆肯定不够坐。

阿鲁

不是传闻水树奈奈不会来么？

胧月

哦，对，好像是，太大牌了……不过就算她不来也不够坐。

伊娃

你们都这么大了还追星？到现场不会也歇斯底里地尖叫吧。

乌冬

其实也不算追星啦，凑个热闹而已。

胧月

我肯定不会叫，很多人都可以作证。

阿鲁

伊娃，你是永远不会了解ACG界宅民的内心世界的。

伊娃

不敢想像你们的表现……

阿鲁

其实，我也不会尖叫的。

伊娃

掩饰！

胧月讨厌保志和中村的提示：柴香华、李兰花。

这是5月24日《掌机王SP》部门一小撮编辑的群内聊天记录，内容跳跃幅度之大，让我不得不佩服这些家伙的发散性思维，经过整理后爆料出来和大家一起分享。这个栏目今后会不定期进行爆料，争取把小编们最真实的一面反映给大家。

栏目主持：白菜

# 洛克人世界

文 骚扰天皇·SK

大家好，经过一段时间的休整，《洛克人世界》又和大家见面了。本期的主打内容将为大家介绍在NDS上发售的动作游戏《洛克人ZERO：合集》的一些相关信息和官方资料。在《洛克人ZERO：合集》中Capcom利用不久前发售的新作《洛克人9》中的部分剧情，对“《X》系列”到“《ZERO》系列”之间的过渡作出不同解释，其中还针对多年来饱受FANS争议的“妖精战争”后ZERO的去向问题作出回答，并否认了《X6》里的两个结局和《ZERO》系列之间的关联。虽然熟悉Capcom的朋友都知道该公司说话没个准，但下面还是让我们来看看新的年代记中官方公布的资料。

## 专有名词解释

异常者：指感染了特种病毒后，该半机器人的思维产生剧烈变化的异常机器人。他们将不再遵守“机器人三大定律”而会做出一些非法行为。异常者往往都有强烈的破坏欲望，和普通的破坏用机器人不同，原先作为半机器人的他们具有很高智商，会组织并发动一系列大型叛乱。其实这类异常者和人类中的精神病患者很相似。

半机器人：又名雷普利机器人（洛克人X8中文版翻译）。由“Replica”和“Android”两个英文单词组合成的“Repiloid”是对“《洛克人X》系列”开始出现的机器人的统称。半机器人和旧时代的机器人不同，他们可以和人类一样独立思考并学习新的知识，第一个半机器人是Light（莱特博士）制造的X，之后大部分的半机器人均以X为原型制造。

Σ病毒：由《ROCKMAN》时代中从宇宙飞来的未知电脑病毒，可以感染机器人并让机器人狂暴化，传染性很强。又被称为Sigma（西格玛）病毒。

梦魔病毒：Σ病毒亚种，会使得机器人和半机器人的思考回路混乱，最终变得如同丧尸一样行尸走肉。根源主要来自于Σ病毒携带者---ZERO。该病毒最终引发了著名的梦魔战争（《X6》相关剧情）。

欧罗西亚坠落：Sigma指示佣兵操控旧型殖民地“欧罗西亚”撞击地球，企图毁灭地球的生态平衡。虽然反乱猎人极力阻止但还是失败，欧罗西亚的碎片导致地球地表大面积被破坏，引起了巨大的社会动乱。受灾点由于不再适合人类居住而被政府称呼为“零号区域”，并禁止人进入。（《X5》相关剧情）

非正规战争：最早期是由Sigma和其带领的大量异常者部队引发的反抗人类的事件，后来逐渐演变成半机器人带领相同目的的半机器人对人类进行反抗的战争。最著名的便是欧罗西亚坠落事件、改造军团事件和红色警戒反人类事件（分别为《X4》、《X7》剧情）。

电子精灵：原型是Σ病毒病毒的抗体——“圣母精灵”。圣母精灵的运作理念和病毒类似，都是通过感染半机器人，使他们的内部程序发生一定变化，只是圣母精灵起到的是辅助的作用，能够修复被病毒感染的异常者。最早圣母精灵是用来治疗被病毒感染的半机器人，后来因为科学的发展渐渐变成辅助半机器人和辅助人类社会的实用性工具。之后圣母精灵的制作资料被拜尔博士偷走，并根据圣母精灵的资料制造了暗黑精灵，最终引发妖精战争。

## 1.制造X

在《洛克人9》中，虽然通过ROCK（洛克）的努力，解决了从宇宙飞来的未知病毒使机器人狂暴化的事件，但Light还是担心地球的未来，于是他利用毕生的精力完成了战斗用机器人“X”。因为X是为了用于和感染病毒的机器人战斗，所以Light给X设置了全面的防御措施。由于Light发现现在的科技还不能够有效地利用好X，于是将X收容在解析胶囊内后便去世了。

**1XX 年前**

**ZERO 诞生**

企图征服世界的Wily（威尔博士）制造出了ZERO，但由于ZERO被植入的回路有缺陷，完成后的ZERO并不听从Wily的指令，最后被Wily封印。

## 2.X 发现

在地下被埋藏了100年的X被Kain（凯恩博士）发现。这位天才科学家不仅启动了X，还利用Light在研究室里留下的资料制造了世界上第三个半机器人Sigma。

## 3.Σ病毒发生

过去曾疯狂传播的电脑病毒的亚种——Σ病毒出现，大量半机器人被感染。人类政府将这些被病毒感染的半机器人认定为“异常者”。其产生的原因是100多年以前所流行的未知电脑病毒从ZERO的休眠胶囊里流出造成。同时，反乱猎人的队长Sigma受命前去镇压异常者的时候发现被封印的ZERO。Sigma在调查的时候不幸被从胶囊中泄漏的病毒感染，并在和ZERO的战斗中把病毒传染给ZERO。战斗后Sigma带领大量异常者开始反抗人类政府。（《X1》相关剧情）

## 4.殖民地“欧罗西亚”坠落

在领导者Sigma的指示下，半机器人佣兵使旧型殖民地“欧罗西亚”坠向地面，此次事件让政府对异常者的危险性有了更深刻的了解，决定把异常者完全根绝。

## 5.梦魇事件

携带Σ病毒主体的ZERO为了阻止“欧罗西亚”而登上殖民地，在和Sigma的战斗中ZERO所携带的病毒发生异变成为了破坏性更大的梦魇病毒。ZERO被人类政府以在各地镇压异常者的同时对周围正常的半机器人进行传染的理由强行封印。其实背地里ZERO被科学家们分离了记忆水晶，并作为病毒的样本进行研究。

## 6.圣母精灵诞生

当时的半机器人学者（雪儿博士的曾祖母）通过对ZERO的记忆水晶的解析，成功研制出Σ病毒的抗体，可以将Σ病毒改写并消除的程序生命体的“圣母精灵”完成。

## 7.从非正规战争到妖精战争

由于圣母精灵的出现，异常者的数量大大减少，很多历史学家广泛定义为这是非正规战争的终结。但没想到拜尔博士从研究所偷取圣母精灵的资料，并研制出比病毒破坏力更强的暗黑精灵。在暗黑精灵引发的妖精战争中让90%的半机器人及60%的人类被消灭。失去大量资源的人类决定和半机器人联手共建家园，并创立了首个由人类和半机器人共同执政的联合政府——新·阿尔卡迪亚。

通过本次官方公布的年代记，很多以前被FANS认为是正史的资料都被推翻，甚至成功的利用病毒把远祖系列和《ZERO》系列扯上关系，至于Capcom是想利用此方法再赚一笔还是别有用心，只能等待该系列的续作出现了。

**本次被证明的理论：**

1.“《ZERO》系列”和“《X》系列”之间有联系。

2.ZERO确实是因为梦魇事件被封印，但不同以往资料说明的是，ZERO并不是自己意识到自身的危险性而把自己封印，而是被人类政府强行封印。

3.ZERO只是Σ病毒的携带者，而且是被Sigma感染的。而不是最早说的ZERO病毒感染了Sigma。

## 洛克人周边消息

Capcom在今年4月底公布了在2010年6月10号发售的NDS游戏《洛克人ZERO：合集》的预约特典，内容收录了《ZERO》系列的最初设定稿，这些设定稿都是由游戏原画中山老师亲自执笔绘制，喜欢的朋友不要错过。

除了《洛克人ZERO：合集》的预约特典外，Capcom还公布在游戏发售的同日将发售限量版合集CD包为本作造势。该CD合集一共有五张CD，内容包括《ZERO》系列的所有经典曲目，并收录NDS版的新增曲目。该CD合集售价为9800日圆。

# 游戏边缘地

文 乌冬 美编 Juxi

任天堂的蓝海战略无疑是成功的，它打破了传统游戏所定下的条条框框，重新塑造了游戏机在人们心目中的形象。任天堂蓝海战略的其中一步，就是推出了大量的实用性软件，使得本来不玩游戏的人也会购买和使用自己的游戏机。鉴于蓝海给游戏界带来的一片大好形势，所以从本辑开始，游戏边缘地栏目也正式开张，这里主要会为大家介绍一些有别于传统游戏的软件，希望大家借由这个栏目，发掘自己手中掌机的新作用，畅游游戏的蓝海。

## 会说话的DS菜谱 しゃべる！DSお料理ナビ

### 软件介绍

本作是一款教人做菜的实用型软件，共收录了200道菜的作法，每道菜都有图文并茂的讲解，不过仅仅是这样就和一般的烹调书没两样了，软件的特色在于语音同步指导。在使用一般的烹调书做菜时，得一边看着书，另一边还得兼顾手上的活，难免分身乏术，而使用本软件做菜时，不用一直盯着NDS的屏幕，只要将NDS放到一边，菜的作法就会通过语音播放出来，就像有大厨在旁边指导一样，并且软件还有语音操作功能，用户可通过发出语音指令让教学步骤重复或前进到下一步。

### 找到自己想做的菜

软件有齐全的检索功能，方便用户在200道菜中找到自己想学的。第一种是通过材料搜索，只要提供自己已有的材料，软件就可根据材料搜索出相关的料理，材料提供得越多，搜索所得出的结果也会越细。第二种是通过各种条件搜索，如料理的种类、热量和烹调时间等等，把自己的条件填入，软件就会把符合条件的料理一一列出。最后一种是菜名搜索，如果有想做的菜并且知道菜名，通过触摸屏手写输入菜名，就能找到自己想做的料理了。

▲每道菜的菜名旁都列出了制作时间和所含热量。

### 条件搜索的项目

**用户笔记**

软件有简易的笔记功能，用户可以对料理写下心得或评论，又或是打上如“看过”、“做过”或“喜欢”的标签，通过这些评论和标签，日后可以快速地查找出来。

**料理的作用**

料理在餐事中担任的作用，有主菜、主食、配菜和汤类等可选。

**料理的种类**

料理根据饮食文化的划分，有中餐、西餐和日式料理可选。

**人数**

进餐的人数，有1～4人可选。

**热量**

料理所含的热量，有600千卡、500千卡、400千卡、200千卡和50千卡可选。

**烹调时间**

制作料理所需的时间，有60分钟、40分钟、30分钟、20分钟和10分钟可选。

**时令**

料理适合进食的季节，有全年和春、夏、秋、冬可选。

**食用时间带**

除了标准的三餐外，还有下午茶和夜宵可选。

**烹调难度**

分为简单、普通和困难三个难度。

**食用场合**

料理对应的场合，有正餐、宴会、便当、下酒菜可选。

**身体状况**

食用者的身体状况，有感冒、便秘、贫血、宿醉和老年人可选。

**费用**

制作料理所花费的费用，有非常便宜、便宜、一般、稍贵和豪华可选。

▲根据自己的要求来检索想做的料理吧。

## 中国麻婆豆腐VS日本麻婆豆腐

毕竟本作是针对日本人所推出的软件，撇开语言障碍不说，日本人和中国人的饮食习惯还是有所差异的，所以为了验证本作是否适合中国人使用，下面会以麻婆豆腐为例，比较将软件里的作法和国内的常见作法。

### 日本作法

**材料**

豆腐、猪肉、生姜、蒜头、大葱、土豆粉、芝麻油、色拉油、辣椒粉、豆瓣酱、鸡粉、酱油、糖、酒、盐、甜面酱

**烹调步骤**

1.将豆腐切成1厘米见方的小块

2.将鸡粉、酱油、糖、酒、盐、甜面酱加入到水中，搅拌成调味汁

2.将生姜、蒜头和大葱切末，猪肉剁成肉馅

3.烧热炒锅，放色拉油，放入生姜末、蒜头末和大葱末炒香

4.将猪肉馅和豆瓣酱放入同炒

5.待猪肉馅炒成金黄色后放入调味汁

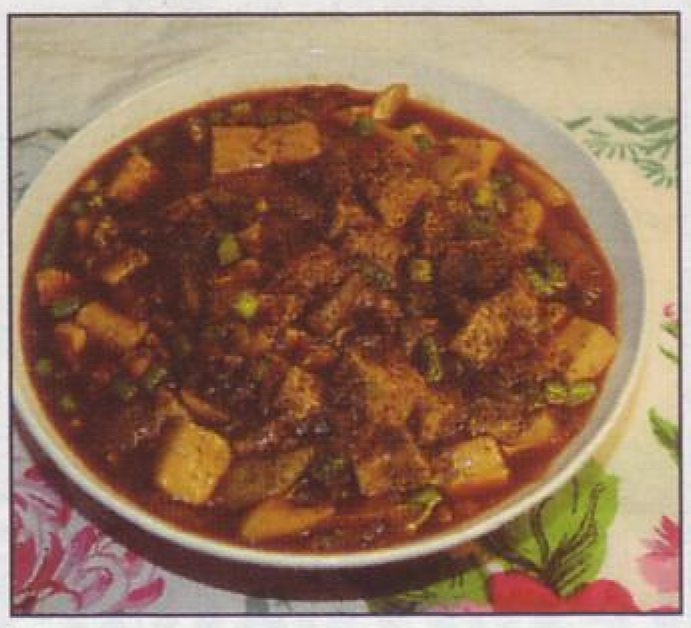
6.待调味汁煮沸后放入豆腐，再次煮沸

7.用兑了水的土豆粉勾芡

8.加入芝麻油，搅拌一下

9.盛出后撒上辣椒粉

### 中国作法



**材料**

豆腐、牛肉（猪肉）、大葱、豆瓣酱、豆豉、生姜、辣椒粉、酱油、盐、糖、湿淀粉、肉汤、油

**烹调步骤**

1.将豆腐切成2厘米见方的小块，放入加了少许盐的沸水中氽一下，去除豆腥味，捞出用清水浸泡

2.豆豉、豆瓣酱剁碎，大葱切段，姜切末，牛肉剁成肉馅

3.烧热炒锅，放油，放入牛肉馅炒散

4.待牛肉馅炒成金黄色，放入豆瓣酱同炒

5.放入豆豉、姜末、辣椒粉同炒至牛肉上色

6.下肉汤煮沸

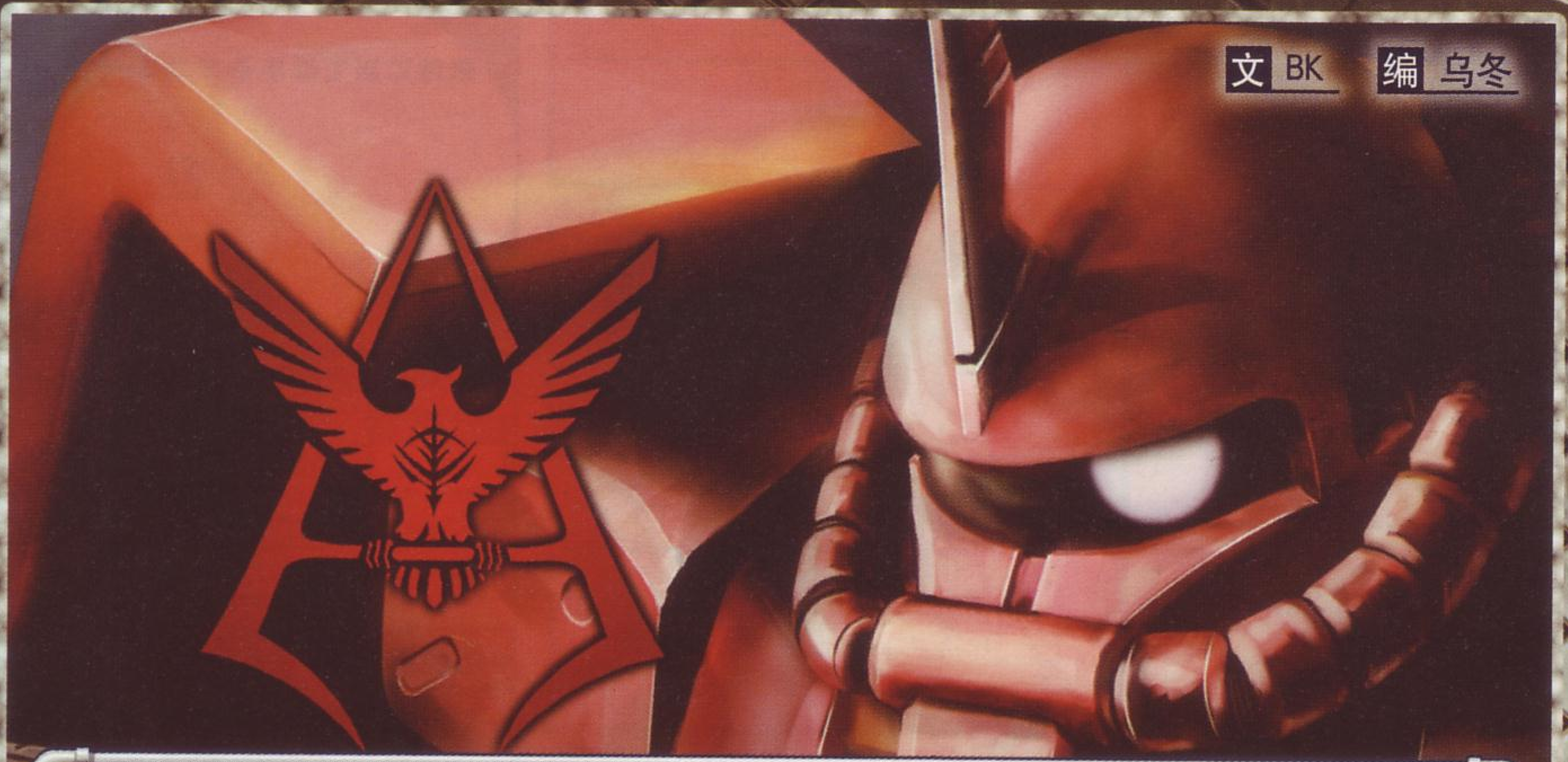
7.放入豆腐煮3分钟

8.加酱油、大葱段、糖，用盐调味

9.用湿淀粉勾芡

10.盛出后撒上辣椒粉

对比两种作法，可以看出麻婆豆腐在传到日本后作法并没有太大的改变，只有材料有些许不同，不过只要烹调步骤不变，材料这些都是可以根据个人偏好调整的，所以本作完全可以为中国人所使用，如果你想尝试做菜又苦于无从下手，那就不妨试试本作吧。



文 BK　编 乌冬

# 机器人格纳库

借最近专栏纷纷开张的东风，机器人格纳库也复活啦。机器人格纳库是探讨各种机器人作品的地方，无论是游戏、动画还是漫画都被一概列为讨论对象，如果身为“萝卜控”的你有什么好的意见或建议，欢迎来信或以电邮的方式告诉我。

## 原点·你所不知道的高达初设（上）
### ——剧本、人设篇

相信看过大和田秀树在《GUNDAM ACE》连载的漫画“钢弹诞生密话”（台版官方译名，国内也称作“高达创世纪”）的读者都从中或多或少了解到了《高达》的诞生故事，但是犹如漫画里说明的一样，这个故事本身有相当一部分是虚构的内容。那么，真正的《高达》诞生之初是什么样子的呢？作为专栏复活后的第一辑，我们就来聊聊《高达》这个伟大的动画系列诞生的原点吧，看看你所不知道的高达。

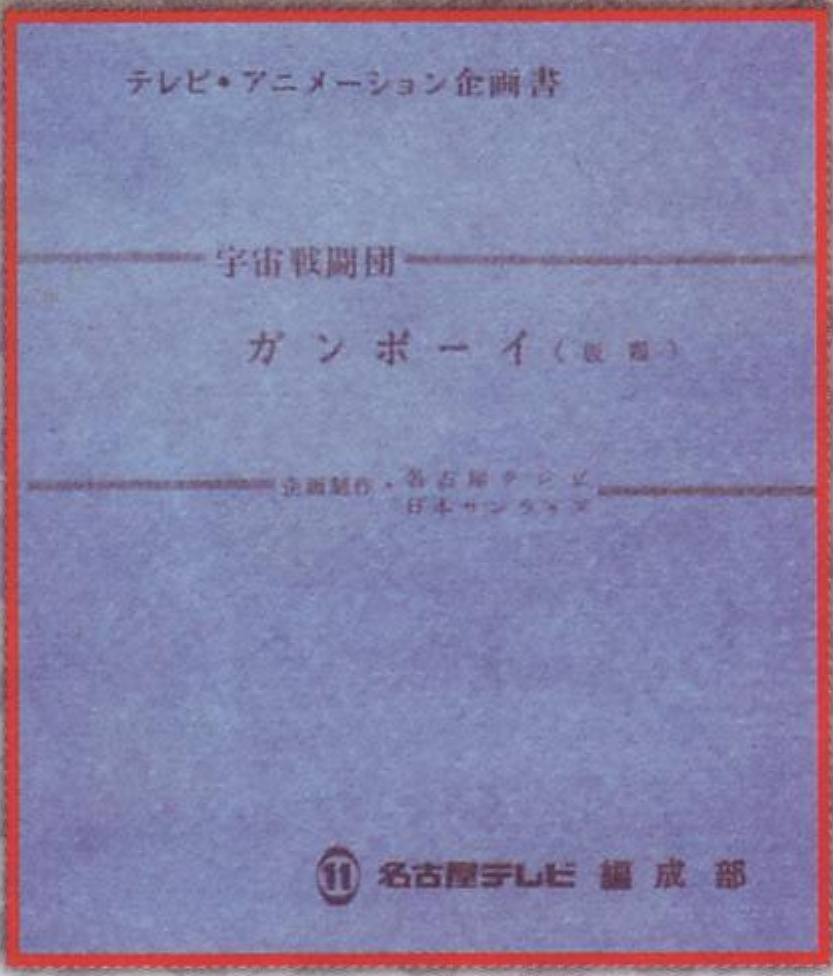
时间是2XXX年，地球迎来了宇宙开拓的大时代。地球上的人类在宇宙活动的范围已经在远比太阳系更远的银河系之外，他们与各种各样的外星生命一起发展、生活。特别是距离地球30万光年的彼方巴兰利尔星云、第三惑星伊利库特兰的发现成为了地球人类最大的福音。跟地球完全相同的自然环境让它被称为“第二地球”。“地球连合宇宙开发机关”也开始在此着手建设新世界。

此时，新世界的卫星“月”突然遭到了“吉翁帝国”的宇宙机甲战斗军团的攻击和占领。以强大的军事组织著称的“吉翁帝国”，他们的军队在短短的时间内以“月”为据点向新世界展开了侵略。

在与“吉翁帝国”初战大败的“人工卫星自卫团”中有一支落队的队伍，在与地球的联络断绝，敌人的装甲军团重重包围的绝境中，他们需要找到自己的道路，并在战斗中生存下来，这个时候能帮助他们的只有在人工都市卫星中残存下来的近代机器人“GUNBOY”而已了。

你没有看错，以上这段剧情概述就是元祖《机动战士高达》的剧本企画案初案，全名《宇宙战斗团GUNBOY》，于1978年11月经过数稿修改而成的这个初案由富士电视台和日本SUNRISE（现在的SUNRISE）联合制作，监督是大家熟悉的富野喜幸（现在的富野由悠季）。具体内容可以说和最后1979年播出的最终剧本有着天壤之别，不过基本上宇宙开拓时代、宇宙殖民都市卫星、比一般人类更

进化的人种、人口增加所带来的社会危机甚至“吉翁”都已经具有了最终版《高达》故事的影子及基调，虽然看上去风牛马不相及，但是实际上它已经具备了高达的雏形了，经过反复的修改、调整和再设定后才有了我们最后看到的《机动战士高达》。


テレビ・アニメーション企画書

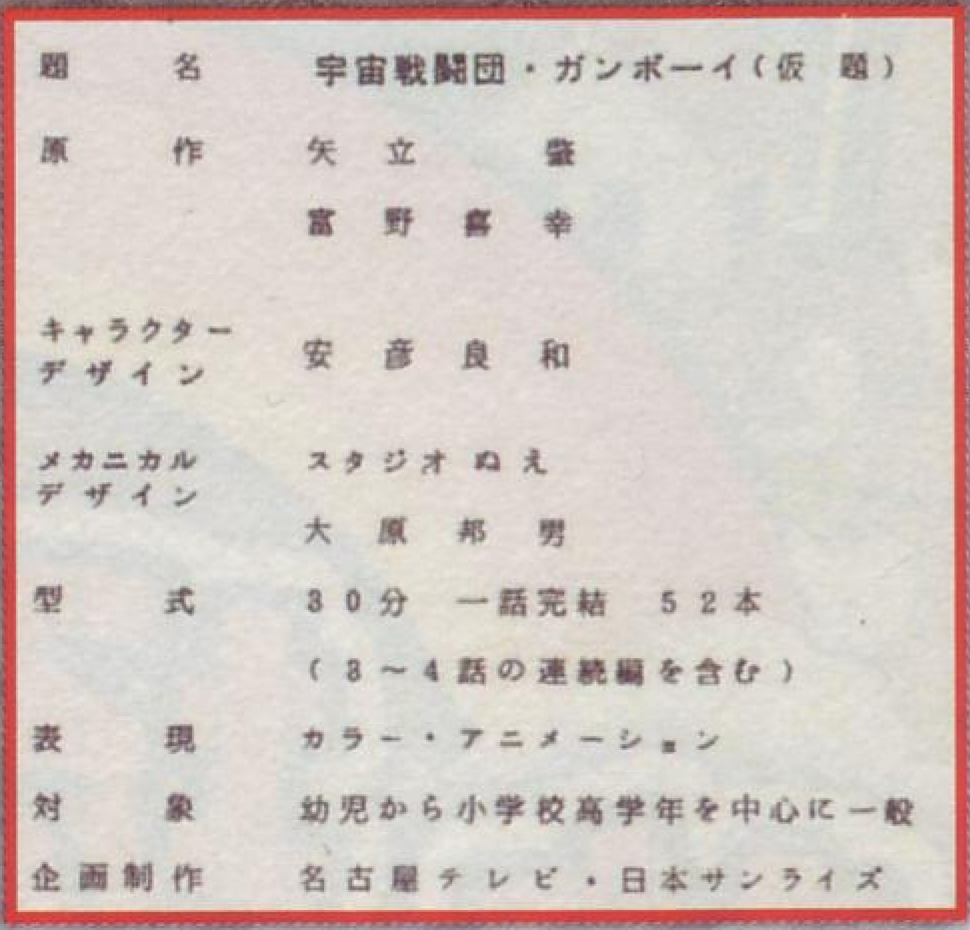
宇宙戦闘団

ガンボーイ（仮題）

企画制作・名古屋テレビ
日本サンライズ

⑪ 名古屋テレビ 編成部

▲初案企画书的封面，能收藏一本原稿是所有高达技术宅所梦寐以求的。



| | |
|---|---|
| 題名 | 宇宙戦闘団・ガンボーイ（仮題） |
| 原作 | 矢立肇<br>富野喜幸 |
| キャラクターデザイン | 安彦良和 |
| メカニカルデザイン | スタジオぬえ<br>大原邦男 |
| 型式 | 30分 一話完結 52本<br>（3～4話の連続編を含む） |
| 表現 | カラー・アニメーション |
| 対象 | 幼児から小学校高学年を中心に一般 |
| 企画制作 | 名古屋テレビ・日本サンライズ |

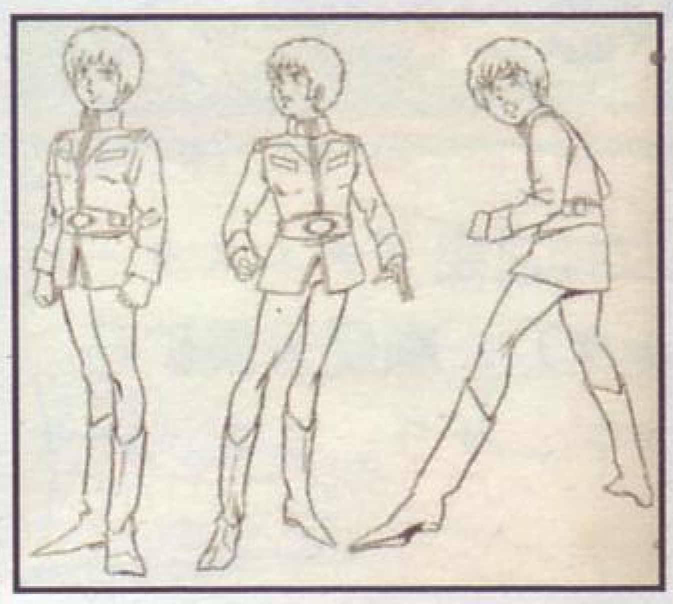
▲这个是制作表，原作，人物设定和机器设定的人都是我们的老相识了。至于形式也是一早就确定下来的52集完结每集30分钟，对象则是小孩和高年级小学生为主，这个在之后的高达作品定位里慢慢有了转变。

看来既然企画案都和最终的样子有这么大的区别，人物的设定再怎么样也不能让我们感到奇怪了。下面来让我们来看看几个主要角色。

## 本乡东（15岁）

GUNBOY驾驶员，船团里最年轻的团员。有很强的正义感，同时也有着纤细感性的个性，还有很强的洁僻。在战斗中成长的本作主人公。

右边彩色的是设定初稿（本乡东），而下边的是最后的决定稿（阿姆罗·雷）。虽然人物的名字和性格等资料的设定有着很大的区别，但是人物的形象方面倒是变化不大，甚至连军服都没有改变，跟初稿比起来，最终稿也只是为了配合个性的修改而把表情变得稍微柔和稚嫩了一点，剩下的就只有皮带的不同了。



## 八丈志麻（16岁）

船团的射击管制员，原本在卫星是一名行动派医生，同时也有着跟宝冢剧团男性役（演男性的女性）一样的强势性格。在随后的战斗中与本乡东共同作战。

右边彩色的是设定初稿（八丈志麻），而左边的是最后成型的播出决定稿（塞拉·玛斯）。好吧，虽然我承认最终稿的形象更贴合人物的性格，也成功让人们接受了这个形象，但是看过初稿后我还是想说：“安彦良和你快把原来的塞拉还给我们”。

## 古尔帕尔（28岁）

吉翁帝国巴兰利尔星云方面军总司令官。

左边彩色的是设定初稿（古尔帕尔），而右边的是最后成型的播出决定稿（夏亚·阿兹那布）。虽然原文设定很不详细，不过就算到了后来成为重要角色后增加了那么多的设定，原形象案和最终案也只是在胸襟的花纹上不一样了而已，看来这个形象一早就在富野和安彦这两个人的脑子里定型了，话说回来人家原案里好歹也是方面军的总司令官，在确定案里就变成了宇宙攻击军的少校，这也差太多了啊。

**人物方面初案和确定案的区别并不大，不过就算这样也不能说人家安彦良和偷懒，或许是初稿和最终稿的人物性格设定都有不少相同之处，再加之安彦的名气和对角色感觉的把握，所以也就一步到位了。好了，剧本和人设就与大家分享到这里，下次是机体设定篇，想知道超出你想象的高达第一稿是什么样子，那就下辑见咯。**

文 爱丽丝的粉丝 编 LIKY

# 牧场生活

**趁着《掌机王SP》的改版，我们“牧场专页”又和大家见面了。近期《牧场物语》方面的新闻不太多，NDS版新作《双子村》要等到7月8日才能玩到，希望这款“延期大王”不会再次跳票。PSP方面有一个好消息，那就是PSP版《牧场物语 蜜糖村的伙伴们》的汉化版推出了，相信在中文的感召下，许多玩家都感受到了这个游戏的魅力，毕竟PSP版的本作中剧情的比重属于比较大的。这次就为大家介绍一些PSP版的花边技巧吧。**

## 提升好感最佳行走路线

本作中，在度过赚钱打拼的初期后，就是长期和村民的交往时间了。本作中事件的发生对村民的好感都有要求（虽然不高），同时好感高后也能够从对话中获得更多游戏相关的情报，想必完美主义者必定是要达成的吧。好在本作中角色的行动都十分有规律，除了一到两天的休息日外，出现的地点都是固定的。所以只要制定合适的拜访路线，就能合理利用每天的时间，会见所有村民了。这样只要每天准备好礼物，尽量和所有的村民都交谈，就能在两年内尽量提升所有角色的好感了。下面就例举一个能够见到大部分村民的拜访路线，让大家顺利提升村民的好感。（括号内为可拜访的人物名。）

起床后：拜访小精灵三人组，喂狗、羊、马和牛等等农务。

6点半：开始移动，依次为食料品店前、茶屋前再到教会（拜访オーレリア）。途中顺便采集地上的植物，还有可能遇到バジル。

8点开始：继续前进，从女神之泉（チェスター）到カンパニー前（ルドルフ），顺便采集矿石。然后来到木匠之家（ウッド、サラ、シン、ハヤト）。

9点开始：前进到别墅（ディア、ジーナ、マーサ），之后来到ブラウニー牧场（カザン），然后来到花屋前，拜访的同时也可以买东西（ライラ、ルーン），途中可能遇到ティム，最后在11点前抵达食品店（ロナルド）。

12点开始：回到カンパニー处，进门访问三人组

（アリス、チャールズ、ドジソン）。然后拜访女神，扔东西许愿。最后去茶屋拜访祖孙俩（ウォール、ケティ），正好很多事件也在下午的茶屋发生。

剩下的时间就可自由活动了，钓鱼、采矿、伐木等等。以上行动中女神和公司三人组是一旦错过当天就不能交谈的，是流程中最优先的。而如果你在路线中没有遇到ティム和バジル的话（一般都能遇到），可在别墅前和食品店前看看。

## 打什么工最赚？

在PSP版的本作中，想要成功搞定妹子，或是讨好村民，发展各种剧情所必须的条件是什么？当然是攒到足够的钱买礼物啦。虽然本作中钱的获得并不那么复杂，并且有赛马这个逢赌必赢的抢钱方式，但是如何攒到第一桶金来实现这个计划，想必每个玩家都有心中的方法。但其中最直接的肯定还是老老实实去打工了。这次打工的地方有5个，分别是：牧场、食品店、矿山、伐木场和别墅，除了矿山外其他地点都可以一直打工，那么其中哪个最赚钱，而哪个又是最成功的剥削家呢，让我们来看看。

首先是食品店，这里的和蔼老伯只需要你帮忙喂一下鸡就可以了。挺轻松的，而报酬则是200G左右，强制消费三个小时。

其次是伐木场，这里消费的时间也是三个小时，不过砍树的同时你也要消耗大量的体力，而报酬……也是200G。可以说来这里打工的主要目的还是为了攒木头造房子。

下一个是富人家的别墅了，照理说应该不会吝啬。按照指示用素材制作出相应的食物就可以

▲想要讨好女友，得充分准备礼物啊。

得到250G，而消耗的时间只有2小时，真是划算啊。

好吧，最后是牧场了，主角作为一个牧场主本来就不应该给这个竞争对手任何帮助，不过为了生存，忍了。这里的打工时间是8点到17点，计算的是时薪制，据说一个小时给50G，不过在这里可以泡上一天，算上获得的牛奶最多可获得1120G。如此看来时间自由并能够在一天中尽量泡时间的牧场就是玩家初期打工的最好地点了。而工作内容只要和几匹马聊个天就OK了，我的天哪！牧场主简直是个慈善家！

## 神秘的矿场

和之前作品中的矿场不同，这次的矿场变成了爆破小游戏，相信这个变动会使那些对“无限下挖”厌倦的玩家们感到高兴，但是需要动脑这个环节却让某些人十分不适应……当然随着游戏的进行，矿场也是会被逐渐开启的。那么矿场究竟有几层呢，答案是8层，就让我们来看看层数和开启时间吧。

| | |
|---|---|
| 2层 | 1年目夏1日 |
| 3层 | 1年目秋1日 |
| 4层左右 | 1年目冬1日 |
| 5层左右 | 1年目冬，鼹鼠剧情后 |
| 6层 | 2年目夏1日 |
| 7层 | 2年目秋1日 |
| 8层 | 2年目冬1日 |

在第二年的冬天，所有的矿场便都开启了。虽然由于没有了之前作品的到达一定层数获得XX极品的挑战性，但进行小游戏的挑战还是十分有趣的。所以在收集到需要的矿石后，也别让这里成了被遗忘的角落哦。

▲矿场里可以边打工边玩小游戏，不过只有初期才给你钱。

# 口袋妖怪广播台

文 kk7 编 乌冬 美编 Juxi

大家好，口袋妖怪广播台又回来了，想必《掌机王SP》的老读者对本栏目肯定不会陌生，不过为了照顾新加入的读者，还是先介绍一下吧。这里是讨论《口袋妖怪》各种游戏、影视作品和周边的地方，会不定期为大家送上《口袋妖怪》的各种信息，内容并不固定，如果你有什么好的意见或建议，也可以在回函表里向我们提出。好，下面就让我们开始栏目吧。

## 《光之轨迹》中的神兽

“《口袋妖怪》系列”的一个特色就是可以通过一些特殊的方法来获得单机游戏情况下所无法获得的珍稀精灵，其中有通过电影卷来兑换的，也有参加官方活动获得的，而在分支系列《口袋妖怪突击队》登场后，更能通过和这个系列的作品联动来获得神兽。相比其他方法，《突击队》中的神兽只要完成官方的下载任务就可以获得了，比较简单。这个传统在最新作品《口袋妖怪突击队 光之轨迹》上也有保留，这次官方提供的神兽下载任务一共有六个，下面就为大家统一介绍一下。

▲通过联动可将《光之轨迹》中获得的神兽传送到《心金·灵银》等正统作品中去。

▲这些任务的获得方式为Wi-Fi下载，在主标题内选最下面一项然后联网就可。

### 保护传说的蓝色之蛋

**下载时间：3月6日～5月17日**

获得海之王子玛娜菲的蛋的任务，要进行这个任务首先你要完成初期那个骑乘龙找UFO的任务（しずんだ ユーフォーをひきあげろ）。然后就可以在标题画面内进行这个任务了，将被敌人带种的玛娜菲的蛋抢回来。

### 迪奥希斯与谜之神殿

**下载时间：3月6日～5月17日**

在神殿和迪奥希斯战斗的任务，同时这个任务也是协作任务。需要最少两名玩家联机共同作战，在神殿中击败会进行各种形态变化的迪奥希斯后你也就获得这个神兽了。

## 调查神秘的喷发

**下载时间：3月18日～5月17日**

火山的突然喷发将观光客卷了进来，而你在调查这个事情的原因后发现是传说中的炎钢兽所为。这个任务需要通关后才能进行，剧情后来到火山岛，一步步深入最后捕捉到炎钢兽就可。值得一提的是这个炎钢兽带有强力的火系特殊技能“喷火”。

## 保护迷路的塞伊米

**下载时间：3月18日～5月17日**

和前一个任务一样需要先通关后才能够进行此。在冰空花束的作用下，塞伊米迷路了，雪上加霜的是还被邪恶组织抓去了。一路追击最终从纳帕斯手中解救塞伊米就可获得这个传说中的精灵了。

## 将白金球献给基拉帝纳

**下载时间：4月15日～未定**

最新更新的附加任务，需要通关后才能够进行。冥王龙基拉帝纳在现世用了千年寻找白金球，而玩家则要帮助它找到白金球并将它送回原来的世界。值得一提的是这个附加任务虽然能够捕捉到强力的基拉帝纳，但却无法将这个妖怪传送到《心金·灵银》，实在是可惜。

## 给与阿尔修斯的誓言

**下载时间：4月15日～未定**

同样是最新更新的附加任务，需要通关后才能够进行。在这个任务中阿尔修斯为了防止世界被破坏，要对人类进行审判，而玩家要做的就是借助迪亚路卡，帕鲁基亚和基拉帝纳的力量来让明白自己的意图，可以说这是《口袋妖怪突击队　光之轨迹》中最精彩的任务，而且一下子能抓到四个神兽……可惜依旧不能将它们传到《心金·灵银》中。

# 口袋画廊

相信大家已经从这辑《掌机王SP》上得知了系列最新作《口袋妖怪　黑白》的相关情报了，那三个从外形就能猜到性格的初始精灵特别招人喜爱，栏目的最后送上一些它们的可爱同人图吧。

# 经典主题乐园

## 好游戏永远不过时

**栏目主持：马修**

**通过“棍棒相加”、“棍棒底下出孝子”等俗语，我们不难发现，无论作为古代的君王体制下的惩罚制度，还是作为长辈们教训儿孙时的措施，“棍棒”在无形中成为了一种令人品尝皮肉之苦的道具。由此可见，“棍棒”这个东西在我国的传统文化中，是有着其非常重要的作用的。嗯，这次我们的主题就是“棍”。**

文 开特

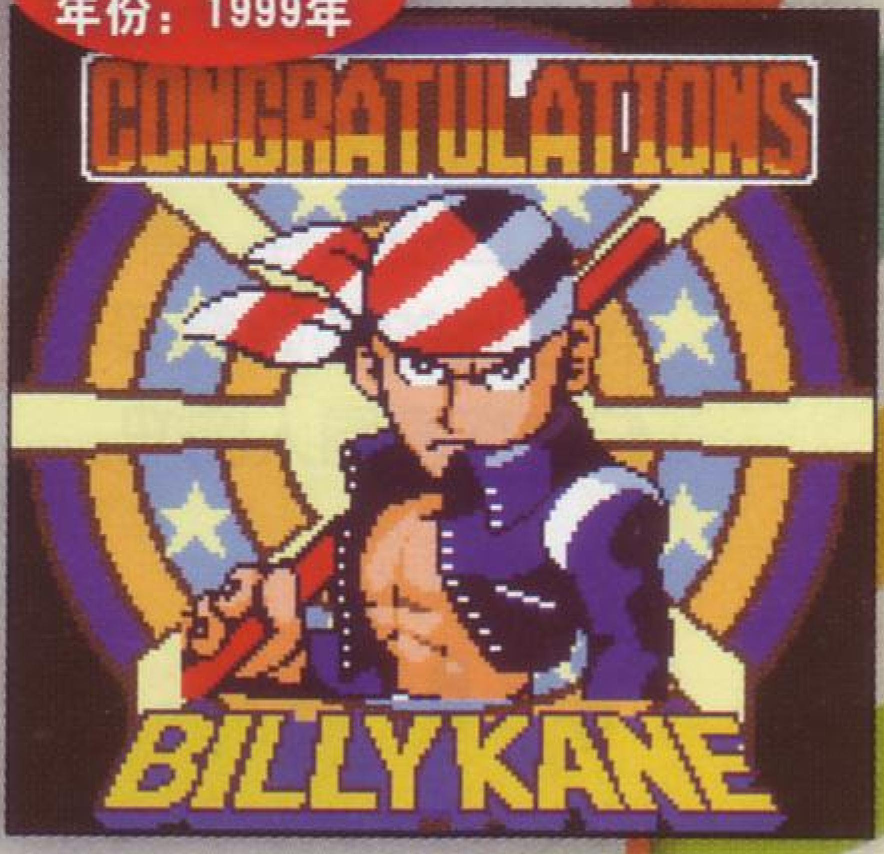
其实除了在惩罚一个人的时候会经常出现“棍”之外，自古以来，棍就是在中华大地上非常常见的一种长兵器。古代多称棍为“梃”，作为无刃的兵器，棍素有“百兵之首”之称。作为来源于原始社会的生产工具，棍也是最早被用于战争的武器之一，据说在明朝抗击倭寇的战争中，一些地方的僧兵就曾经大量装备铁棍作为武器，有效压制了倭寇长刀的威力，下面，我们就来说说游戏中的“棍”。

◀长短不一的棍，如今是武术家爱好者的练习用具。

## 饿狼传说 初次接触

| 原机种 | NGPC |
| --- | --- |
| 模拟器 | RACE! |
| 适用机种 | PSP |

类型：FTG
年份：1999年




▲比利是“《饿狼传说》系列”中为数不多手持武器作战的角色之一。

游戏世界中，棍也经常作为武器出现，尤其是对战游戏中就更为常见了。在著名FTG《饿狼传说》中，就有一位擅长棍术的好手——比利·凯恩。说起比利来，他的那把武器确实非常全面，不仅能当做长棍，在离对手很远的时候便可使用，还可以分开来变成三节棍使用，实用而且格外华丽，更值得一提的是，比利本人最喜欢的运动是撑杆跳，这项运动中的道具也和“棍”有着莫大的关系，尽管我们更习惯于称之为“杆”。

言归正传，这次要介绍的第一款游戏，正是有着比利登场的NGPC版《饿狼传说 初次接触》。和所有移植到NGP上的FTG游戏一样，本作也采用了Q版形象的人设，因而角色看上去非常可爱。与此同，时游戏的手感却保持得和街机版如出一辙，是非常值得一玩的经典作品。

# 龙珠Z 超悟空传 突激篇

| | |
|---|---|
| 原机种 | SFC |
| 模拟器 | SnemulDs／snes9xTYL |
| 适用机种 | NDS／PSP |

类型：RPG
年份：1995年

《龙珠Z 超悟空传》是SFC主机上一个以《龙珠》为题材开发的RPG系列，前后共发售过两款作品，分别是《突激篇》和《觉醒篇》，其中后者是以悟空成年后的故事为背景，而这次要介绍的《突激篇》则是讲述儿时的悟空所经历的各种冒险。

说到儿时的悟空，和成年后最大的区别可以说就是多了尾巴和一根“如意棍”，而本作中，悟空自然也是随身带着这根最喜欢的武器四处冒险。游戏收录了漫画版《龙珠》原作中的204个情节，对于FANS来说颇具吸引力。另外，游戏中加入了崭新的必杀技编辑系统，玩起来和普通的RPG还是有所不同的，尤其在战斗时采用的“真实时间制”系统，更是大大地考验了玩家的反应。因此玩家不仅要掌握操作方法，还要判断好出招时间的准确性，才能更加轻松地进行游戏。

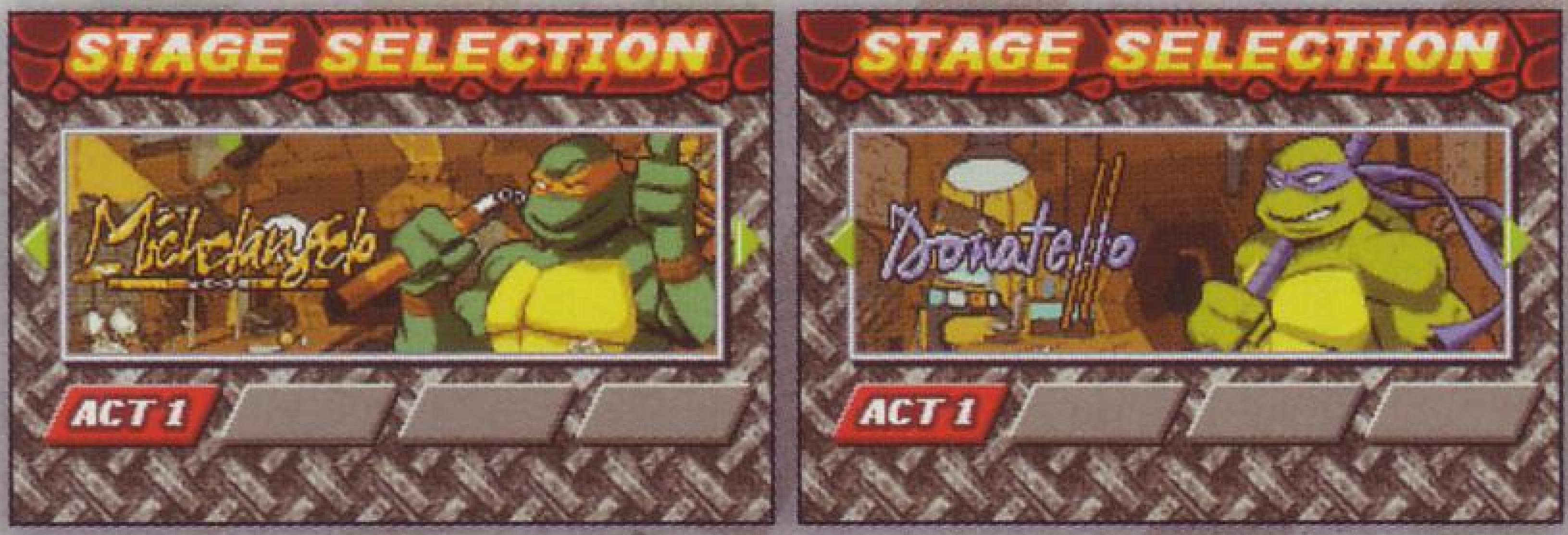
▲如意棍是悟空儿时从不离身的伙伴。

# 忍者神龟 二合一

| | |
|---|---|
| 原机种 | GBA |
| 模拟器 | gpSP |
| 适用机种 | PSP |

类型：ACT
年份：2006年

说完了日本ACG中以棍为武器的角色后，下面来看看美国动漫中的武者们——忍者神龟四人组。和老鼠斯普林特老师一起住在下水道中的他们，以打击街头犯罪、邪恶势力和外星入侵者为己任，他们的名字分别是“莱昂纳多”、“拉斐尔”、“多纳泰罗”以及“米开朗基罗”，而其中的多纳泰罗和米开朗基罗使用的武器都是棍类，只不过前者用的是忍者长棍，而后者则使用双节棍。




▲《忍者神龟》中，有两位手持“棍”类武器的角色。

当年FC版的《忍者神龟》借着动画原作的东风大受欢迎，而如今的《忍者神龟》在人设方面已经和当年的国内引进的版本大不相同，所以这次要为及大家介绍的游戏，也是采用了全新人设、在GBA末期推出的合集类游戏《忍者神龟 二合一》，本作一次性收录了GBA上两款动作类《忍者神龟》游戏，相当值得一玩。

# 热血冰球

| | |
|---|---|
| 原机种 | FC |
| 模拟器 | NesterDs／NesterJ |
| 适用机种 | NDS／PSP |

类型：SPG
年份：1992年

说完了三个与“棍”相关的动作、格斗游戏后，接下来介绍一款体育游戏——《热血冰球》。冰球的全称是“冰上曲棍球”，和在草地上进行的曲棍球比赛一样，冰球运动员也是手持一根曲棍进行比赛，以溜冰的方式把冰球打进对手球门即可得分。

这款《热血冰球》正是以冰球为题材开发的一款《热血》类游戏，玩过FC上“《热血》系列”的玩家都知道，该系列游戏虽然多为体育题材，但大都是以夸张搞笑为游戏目的，很少去在乎真正的比赛规则。本作当然也不例外，除了正常的比赛，和对方队员的拳打脚踢也是家常便饭，所以本质上来说，这款游戏和之前的ACT、FTG并没有太大的不同……本作的可玩性相当之高，夸张搞笑的人物动作、华丽精彩的必杀技都为本作加分不少。

▲在本作中，队员们手中的“曲棍”随时会变成伤人于无形的武器。

# iPhone进行时

前段时间Gameloft因十周年庆典而在10天内每天不定时间推出一款限时（2小时）免费游戏，一共10款，大部分游戏都是在北京时间的凌晨，弄得这些天睡眠质量大打折扣不说，还一共只“追”到了5款，最喜欢的几款还都错过了，不过……还是很值的！

## 情报速递

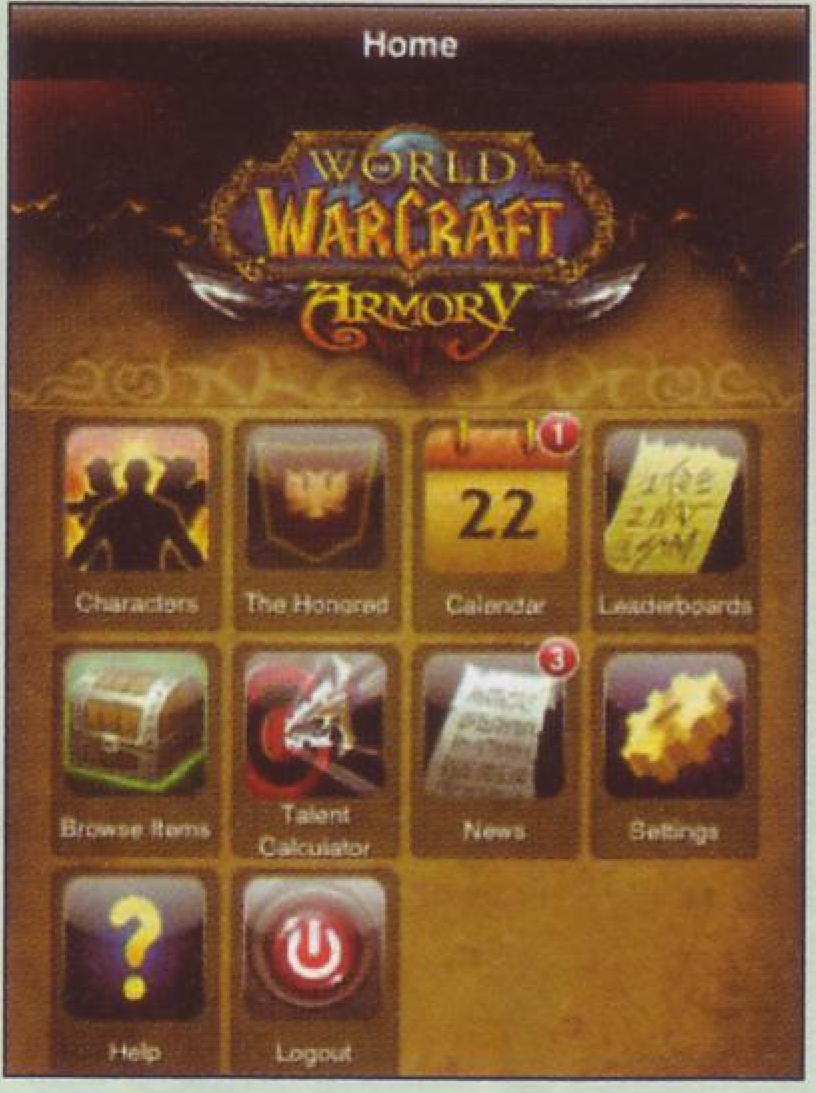
### 超华丽白色款iPhone 4G效果图流出

在上次的iPhone 4G样机丢失事件没过多久，近日在越南又有人对外高调展示了他们的iPhone 4G样机，把这两件事情联系起来，我们不难想象其为真机的可能性几乎板上钉钉。而关于新机的造型在玩家看来可谓褒贬不一，正当大家热火朝天地讨论之时，来自香港的一家淘宝店铺却出乎意料地放出了iPhone 4G的外壳，更令人震惊的是，除了之前我们见过的黑色外壳，还看到了闻所未闻的白色版iPhone外壳。虽然它的真实性有待考证，但这一消息着实让人兴奋！

▲本来对黑色版造型的态度保持中立，但这个白色版真的太诱人了！

### 美服《魔兽世界》将推出iPhone拍卖行服务

各位《魔兽世界》的玩家们欢呼吧，未来想要拍卖与竞标《魔兽世界》的装备，不用进入游戏你也做得到！Blizzard将为《魔兽世界》美服玩家量身推出拍卖与竞标装备的iPhone应用程序，从此可以非常方便地竞标和管理拍卖项目！在此项服务的免费版本中，玩家可浏览拍卖场现有的商品内容以及了解拍卖物品的状态，若玩家支付月费2.99美元(约20.4元)来使用付费服务的话，则可创造拍卖项目、参与竞标等。目前《魔兽世界》美服的此项服务仍进行测试中，因此付费服务的内容目前也会免费开放给玩家进行测试，不过每个玩家每天有25项交易的限制，想要尝鲜的朋友们赶快抓紧吧！




▶目前该程序只支持美服的拍卖与竞标，相信不久后国服的玩家也能享受到。

# 畅游App Store

## 游戏 Game　龙之斗士 李小龙

**Bruce Lee Dragon Warrior**

■Digital Legends■FTG■84.7MB■4.99美元

作为向世界传播中国功夫的第一人，也是打入好莱坞的首位华人，李小龙极大地推动了世界武术和功夫电影的发展。其崇拜者更是遍布全球，而本作就是一款为全球“龙迷”们量身打造的格斗游戏！游戏得到了李小龙全部的官方授权，以格斗游戏的形式展现了传奇武术大师李小龙的故事。游戏以全3D的游戏画面呈现，原汁再现了李小龙的全部招牌动作，且收录了他主演的4部电影中的4种经典造型，参战的角色共有10名，且流派众多，制作得非常专业到位，令人大为感动！游戏的系统非常简单人性化，比如格挡不区分上中下防御部位等，各种连招及必杀的施展都十分简单，因此玩家很容易便能迅速上手。游戏的故事模式做得特别用心，剧情部分采用2D插画的方式演绎。游戏还引入了等级成长系统，玩家需扮演李小龙通过打倒敌人来不断解锁新的必杀技，甚至学会其他格斗家的必杀技，因此非常有趣。而其他包括街机模式、生存模式、限时赛等在内的众多模式一应俱全，大大提高了耐玩度。40个奖杯挑战及众多李小龙的照片收藏，再加上华丽热血的李小龙原汁演出，实在令人血脉喷张，值得称赞的是读盘画面中还会穿插李小龙曾经的一些经典功夫哲学语录呢！

POCKET HALO 光环视频收录

## 游戏 Game　丧尸危机

**Zombie Infection**

■Gameloft■AVG■223MB■6.99美元

这是一款向《生化危机5》致敬的作品，故事发生在2014年的巴西，一场可怕的变异正在爆发……主角夏普是一名退伍军人，为了寻找自己的哥哥而与女记者阿莱克斯一起踏上征程，迎接他们的自然是无尽的丧尸和多种狂暴变异生物。和以往大多数的Gameloft游戏一样，本作照搬了众多“《生化危机》系列”较为成熟的系统设定，虽然游戏的剧情完全是为了“游戏”而存在，但谁又会在乎这些呢？游戏采用了流行的虚拟滑杆操作，再加上那些照搬《生化危机》的操作系统，多数玩家能很快上手。游戏的音画效果十分出众，至少看上去远比Capcom之前推出的官方iPhone版《生化危机4》要好得多。音效表现方面可圈可点，而且对恐怖气氛把握得也十分到位，令人代入感大增。本作也不例外地内置了简体中文字幕，令人感动，而丰富的成就收藏系统也算非常厚道，总的来说，本作绝对值得一玩！

POCKET HALO 光环视频收录

## 游戏 Game　愤怒的小鸟

**Angry Birds**

■Clickgamer■STG■13.2MB■0.99美元

凭借着简单有趣的操作和清新亮丽的2D卡通画面，这款游戏一上架，便在美国App　store取得了近期销量第一的惊人战绩。由于家中的蛋被一群可恶贪婪的绿色肥猪偷走，致使小鸟们彻底愤怒了，对此鸟儿们化身为各种恐怖的子弹展开了疯狂的报复。游戏的玩法非常简单，玩家需要将小鸟作为子弹，将其架上弹弓，再利用手指拉弓将小鸟弹射出去，从而击溃躲在掩体下的肥猪们。每个关卡都限制了玩家发射小鸟的次数，而每种小鸟都具备独有的特殊攻击效果，玩家需要控制好发射力度，算好抛物线角度，然后用最少的子弹一口气击杀全部的肥猪，这样才能取得高分及满星评价。游戏一共收录了80个关卡，越往后难度越高，且肥猪们的掩体也越坚固和复杂。厂商也十分厚道，每隔一段时间就会免费更新全新的挑战关卡，赶快加入小鸟进行疯狂的复仇吧！

POCKET HALO 光环视频收录

文 AKIHA　编 白菜

# 轻松日语教室

《轻音》果然棒！上辑中才提到希望增加忧的戏份，马上就看到休学旅行篇的在校组故事了！本以为是唯离不开忧，不过看到平时做事井井有条的忧，仅仅因为姐姐离家一天，就寂寞得快哭出来，我顿时就想到了寂寞的小兔子……实在太可爱了！

姐姐是绝对音感，妹妹学什么都是神速……平泽一家果然都是天才吗……

这次的主题跟《FFXIV》有关。这年头连SE也会拿自己招牌作品做这么蛋疼的事了么……2012近了啊……

## 《FFXIV》战斗制作太烂？

## 玩家泪流满面！

MMORPG《FFXIV》的战斗部分制作得实在太烂，已经造成了话题。一言蔽之就是完全没有紧张感，攻击动作看起来一点也不大气，让人感到毫无趣味。

《FFXIV》的战斗系统是由玩家与怪兽的速度值来决定攻击的先后顺序。速度值越高，攻击就会发生得越快，攻击次数也会相应增加。同样的《FFXI》也是采用了这个战斗系统，但是《FFXIV》比起《FFXI》在游戏风格上更加贴近于真实，在战斗中这种真实风格配合简略的动作反而令玩家的无力感增大，等于是放大了战斗过程中最不好的部分。而且，怪兽与玩家攻击回合之间一定会有数秒的间隔。在此期间，玩家角色与敌人都是直立不动的，没有任何跃动感传达给玩家，使得玩家在战斗中丝毫体会不到紧张的临场感，只有一种机械作业的感觉。

说到“《FF》系列”，玩家们最期待的应该是华丽的角色设计以及精彩的战斗部分，但等到的《FFXIV》竟然是超写实的路线以及单纯的战斗设计。现在网络上日本玩家已经是怨声载道——“是不是还不如《FFXI》啊？”“质感与战斗氛围实在太渣了。”“攻击间隔太长却又没有与玩家的互动。”“节奏太差了，像这样的战斗以后要持续几千几万场吗？真难以置信。”

>**废人対策**だろ (hai jin tai sa ku da ro)
译文：这是为了战网魔吧。

>**敌**が**击**たれるのを**待**ってる**感**が**凄**いw (te ki ga u ta re ru no wo ma tte ru kan ga su go i)
译文：很有种敌人就在等着被打的感觉（笑）。

>**战斗**というか、ウサギ**狩**り……？ (sen to-to i u ka、u sa gi ka ri？)
译文：这是战斗还是……狩猎兔子？

>ワロタw、お**互**い**攻击**されるのを**待**ってるのかよw (wa ro ta、o ta ga i ko-ge ki sa re ru no wo ma tte ru no ka yo)
译文：笑死我了，双方看起来都在等着被对方攻击。

>こんなのを**何时间**もやるってすごいな、**修行**か (kon na no wo nan ji kan mo ya ru

tte su go ri na、syu gyo–ka)
译文：这样的质量还能连续玩上几小时真是太可怕了，算是修行的一种吗？
>战斗アクションじゃないのかよw、こりゃ寝るわ（sen to–a ku syon jya nai no ka yo、ko rya ne ru wa)
译文：这真的是战斗动作吗（笑），我都睡着了。
>意味が分からん、どう考えても战斗に时间かかりすぎなんじゃあ……（i mi ga wa ka ran、do–kan ga e te mo sen to–ni ji kan ka ka ri su gi nan jya–)
译文：不知道这算是什么意思，不管怎么想战斗也太花时间了……
>これは本当に心の底から酷いと思った、あと走ってるのに移动迟すぎ（ko re wa hon to–ni ko ko ro no so ko ka ra hi do i to o mo tta、a to ha si tte ru no ni i do–o so su gi)
译文：我从内心深处觉得这很糟糕，还有就是明明是奔跑动作但移动得太慢了。
>FFに限ったことじゃないけど、敌と密着状态になってもまだ弓矢で攻击するって、あまりにもリアリティないよね（FF ni ka gi tta ko to jya nai ke do、te ki to mi ttya ku jyo–tai ni na tte mo ma da yu mi ya de ko–ge ki su ru tte、a ma ri ni mo ri a ri thi nai yo ne)
译文：不仅仅是针对FF，不过跟敌人几乎零距离的情况下还用弓箭攻击，也太不真实了吧。

说来惭愧，笔者对“《FF》系列”并不是非常感冒。曾经尝试挑战《FFXII》但是直接被可怕的隐藏要素（最强枪还是什么的？就是那个千分之一的千分之一几率才能得到的武器）所吓退了。不过就算是笔者这么个不感冒的人，也知道“《FF》系列”应该是怎样才对大家的胃口。美型的人、绚丽的战斗、精彩的剧情，三者缺一不可。《FFXIV》定位为MMORPG，所以剧情渣一点也就算了——没事你追求什么真实感啊？这款作品是叫《最终幻想》才对吧？

总之从目前测试版的反响来看，大多数的玩家都对其战斗部分不满。不知道待玩家等级提升上去以后，战斗要素会不会丰富一些。如果一直持续这种节奏下去，《FFXIV》的惨淡收场定是板上钉钉了。

# 傲娇女王钉宫理惠台词秀

现在傲娇这个属性应该很少有人不知道是说什么了吧。傲娇属性的开创者无疑是宫村优子，但钉宫理惠则通过演绎傲娇三天王（夏娜、三千院ナギ与露易丝）将其发扬光大并持续散播着所谓的“钉宫病毒”，培养出了包括笔者在内的一大帮“病毒携带者”。从本辑开始，笔者会持续将“钉宫病毒”的台词散播给大家。熟悉钉宫声线的朋友，请在脑内自动再生，会有奇妙的体验哦。

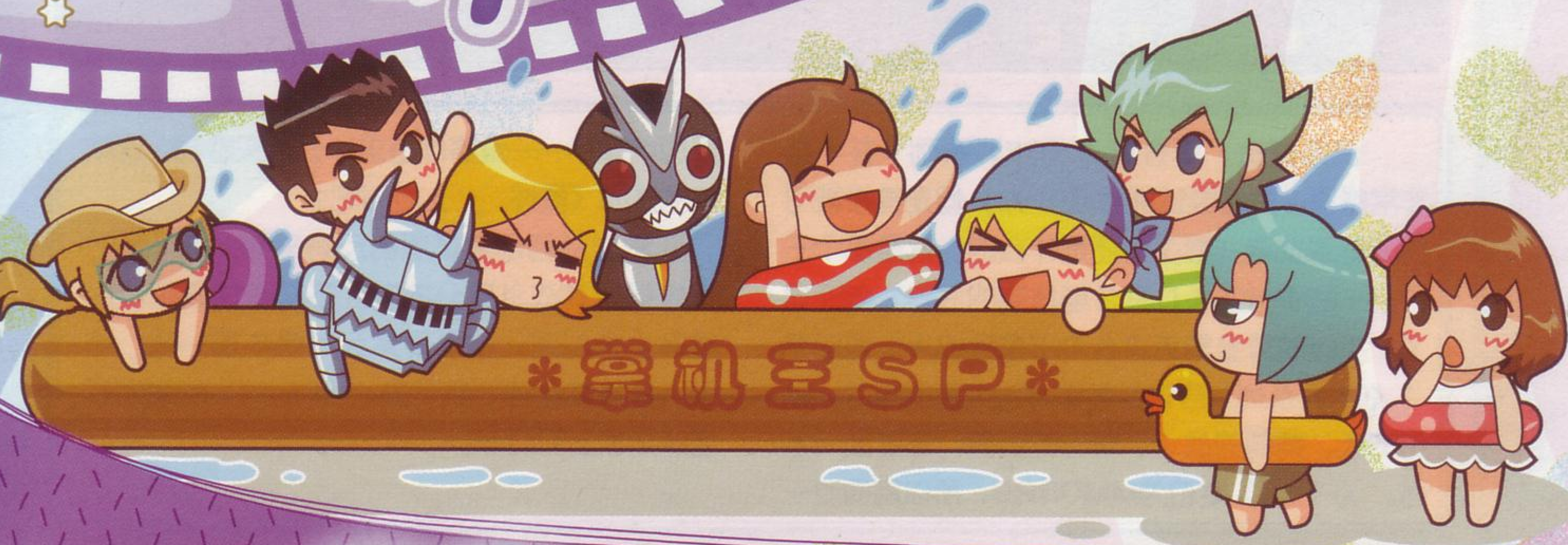
●アンタなんて豆腐の角に头ぶつけて死じゃえばいいのよ！（an ta nan te to–fu no ka do ni a ta ma bu tsu ke te sin jya e ba i i no yo！）
译文：你赶紧找块豆腐一头撞死算了！
●いい加减、目觉まし时计で起きなさいよね！なんでいつも私が起こさなきゃいけないのよ！（i i ka gen、me za ma si to kei de o ki na sai yo ne！nan de i tsu mo wa ta si ga o ko sa na kya i ke nai no yo！）
译文：差不多也该靠闹钟起床了吧！为什么每次都非得要我来叫你起床啊！
●うるさいうるさいうるさいうるさ–––––い！（u ru sai u ru sai u ru sai u ru sa––––i！）
译文：吵死了吵死了吵死了吵死了啦！
●勘违いしないでよね！别にあんたのためにやったわけじゃないんだから！（kan qi gai si nai de yo ne！be tsu ni an ta no ta me ni ya tta wa ke jya nain da ka ra！）
译文：别搞错了！我可不是特意为了你才这么做的！

# 掌门人

一年一度的高考又要到了，这里先祝各位高三学子都考出好成绩。遥想马修我当初高考完，那感觉……回到家先是惯例性地翻开课本和复习材料，然后发觉已经高考完了不用看了，空虚了大约几秒后，便把书收起来，冲向街机厅了——那时候本人还没有掌机，家里只有一台FC，可电视使用权不在我，于是便白天打FC或看喜欢看的书，晚上去街机厅或和同学聚会喝酒，那日子叫一个腐败，本来以为不到一个月会腻，可直到大学开学也没折腾尽兴……唉，当时真快活，但是现在想想竟然觉得空虚。对了，大家留意本辑“掌门人”的变化哦 。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树




## 新小编白菜初登场

皆さんこんにちはこんばんはおはようございます！（各位读者大家中午好晚上好早上好！）初来咋到，白菜给各位读者拜年啦！诶？你说新年早过了，拜得太晚？没事，那就拜个晚年好了。

言归正传，本白菜从本辑开始将正式加入《掌机王SP》这个大家庭，与前辈们一起工作，将最新最快的掌机情报带给大家。本白菜目前还没有固定负责的栏目，基本跟游击手一样，一会儿挂挂专题，一会儿搞搞攻略，属于全场守备型，（笑）还请各位读者多多关照，多多指点，多多鞭策，本白菜也会尽心尽力干好自己每一辑的工作。

本白菜最喜欢的游戏类型是FTG和RPG，完全不接触的类型是FPS和RAC。基本上算是个动漫爱好者，新番追着看，漫画也不落下。另外也还算是个声优厨，不过女性声优只知道几个大牌的名字，还不一定能从声音分辨出来——倒是男性声优比较受我关注，很喜欢绿川光和中田让治的声音，为此常被人说另类。这……真的很另类吗？

本白菜的基本属性就是以上这些了，那么等下咱们在小编寄语再见吧。

## 本辑熱门游戏

**噬神者　4人**

盲先知：我承认当初玩这游戏是冲着alan的OP去的。

**勇者斗恶龙 怪物统领者2　3人**

白菜：捕捉、培养、合成……当近百小时耗进去后，才发现有些怪仍然得不到——完美主义者的悲剧莫过于此。

**波斯王子 遗忘之沙　2人**

伊娃：最近手部的肌肤极其滋润。

**东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭　1人**

胧月：生活上，我是所谓的主流，沉闷而缺乏激情；游戏上，我是所谓的非主流，他们都不带我玩。


只言片语　今年RP一直很低，最好的一次是几年前连续中了5包一元的挂组，无奈。（清镇 与永川）

# 卑怯宝箱·我们的“悲剧”

图为小编之中的四个《轻音》死忠所使用的套杯，持有者左起分别是胧月（平泽唯）、白菜（田井中律）、乌冬（秋山泠）、酷洛洛（琴吹绸），秋山的杯子还是专为左撇子设计的。

# 伪·阳光学院

小编们虽未见得有多高的文采，但从一名新人成长为熟手编辑，每个人在刚开始都必须花一段时间去纠正自己不太规范的写作习惯。下面我们就面对读者，将写作中的典型问题来个曝光，有志向投稿或从事小编工作的朋友可以检查一下自己是否存在该问题哦。

## “登陆”与“登录”

“登陆”狭义指从空中或水域成功着陆，如台风登陆、军队登陆等，也可以用在商品打入某市场或某平台，如“任天堂的部分掌机产品以iQue的商标登陆中国市场”，“甲：马里奥啥时登陆PSP？乙：你没睡醒吧？”

“登录”一般用于电子领域，如借助账号密码启动账户，或者把邮箱地址、电话号码等添加进自己的电子收藏夹等。例句：“刚登录上论坛，就发现被版主塞了抹布。”

# 掌门话题·被没收的悲惨历史——学生时代被老师没收过的东西

**马修** 小学二年级的某天早上花5分钱买了俩玻璃球（感叹下童年时代的物价），上课时把玩被老师没收，哭，把老师哭烦了，于是甩给我1毛钱。第二天用这1毛钱买了10张硬纸片（圆的拍着玩的那种），上课和同学一起研究，再次被抓，10张纸片全部被投于炉火之中，再哭，无用。哭到中午放学哭累了，恨恨回家……

**LIKY** 上高中时，找同学借来GB玩，趁着课间猛玩，打了上课铃还不想罢手，因为那堂课是小测验，趁着卷子还没从前面传过来还想战两局，结果还没几秒钟脑袋突然被拍了一下，然后就看到一双大手粗暴地把我的GB夺了过去——班主任不知什么时候从讲台瞬移到我身边然后潇洒地对我完成了“一击必杀”……不仅如此，班主任还当场要我把课桌搬到第一排的前面（比第一排还要靠前），与讲台保持最亲密的接触……唉，往事不堪回首，各位引以为戒。

**胧月** 高中时被化学老师没收过名为《超时空女郎》的擦边球漫画，以当时的眼光看那是相当黄相当暴力。面对老师的质问，我急中生智：“本来想买《超时空要塞》的，竟被书店老板坑了！”

**阿鲁** 高中某日上课时，我正边听随身听边睡觉，突然同桌的妹子开始猛烈地摇晃我，由于带着耳塞，于是不自觉地用很大的声音说出了“干啥子”三个字，刚刚巡逻到我身边的数学老师头上立刻出现了感叹号！接下来我死命护着随身听，最后耳塞被老师收走了……

**酷洛洛** 高中时经常被老师没收东西。不过从我手上收走的都不属于我，而是从同学那借来的，如漫画、手机、作业本（以下省略百余字）。

**白菜** 高中在寝室里跟同学玩《游戏王》的实体卡牌。激战正酣，宿舍的老师来查房，一口咬定我们在聚众赌博，强行没收了所有的卡组……悲剧啊！二百多张卡啊！

**乌冬** 娱乐用品没遭过殃，就是语文考试时看语文书被收了课本。

**伊娃** 我读书的时候经常帮着老师没收同学们的东西，现在想想真的有些不好意思。（掩面跑开）

**一句话点评：高中真是不堪回首的时光。**

# 小纸片

这几天我真是被财神爷喜欢上了，老是把红色和绿色的“小纸片”送到我脚边，这叫一个激动啊！仔细算了一下，最近共收到了财神爷送的两张红色和一张绿色的“小纸片”，嘿嘿，小编们羡慕吧。

安徽 卢伟江

**伊娃：**这个……虽然伊娃走在路上时也经常幻想着受到财神爷这样的照顾，但是除了一毛的硬币，就真的没有捡过比这面值更大的了。

**乌冬：**是谁都会羡慕，不过真实性还有待考究。

**马修：**从我个人的经验来说，捡钱往往意味着数倍的损失，比如捡了5毛钱后被罚了50元，捡了100元后直接被女生发卡……弄得我现在连钱都不敢捡了。

**酷洛洛：**马修是因为什么被罚了50元呢？

**马修：**咳咳，继续下一条……

# 小编让我充Q币

前几天我在群里经人介绍，认识了小编马修，QQ号码是10位号，头像是个帅哥的照片。一开始我们聊得很好，但是没几天，他忽然要我帮充Q币，我很奇怪，小编们收入不少吧，怎么还要我这样的穷学生给充Q币？我追问，他就不理我了。我很郁闷，但转念一想，这个会不会是假的马修啊？马修哥我知道你是负责“掌门人”栏目的，这封信不大可能被其他小编看到，如果是真的，马修就私下密我，我给你充Q币；如果是假的，请一定把那个冒充马修哥的骗子的QQ号给公开出来，免得大家上当！

福建 六璞

**马修：**六璞同学碰到骗子了，马修我的QQ号是1999年申请的8位号码，头像一直坚持用最初版QQ的默认头像。Q币、QQ秀、红钻、黄钻那些我根本不玩。冒充我骗钱的这位的QQ号我就不公开了，希望他能就此收手。这里声明下，我也好，其他小编也好，都不会干这种龌龊的事情，大家千万不要上当。

130辑我上了“掌门人”，而且是中奖名单！这次终于没用别人告诉我，真高兴啊！提个问题，是谁看的回函表啊，居然正确地写出了我的名字，真是太感谢了，从小学到现在，N多老师叫我“宫艳芳”、“宫艳芬”……不过本人字迹的确潦草，总挨说，本次书上还有很多字和我原先写的不一样。猪，原谅我吧，我写的真不是“一只”……。

梅河口 宫艳芸

**马修：**其实小编对每个人的名字都会仔细看的，但有的实在写得太不清，因此也会有错的时候。

**胧月：**猪？

**伊娃：**嗯，这个女生就是130辑“掌门人”上写《咱班的事儿》的阿艳。

# 乐极生悲

我一个同学本来有1000元买PSP的，可有500元被打劫了。好几百天的早饭钱就这么没了，很伤心呢！

江西 sunday

**胧月：**这……我很同情你的那位同学，不过还是得说一下，学生早上吃饱很重要，饿着肚子可没法听课。

**白菜：**没想到在这个经济发达物欲横流的时代，还有勇者跟我一样曾经省早饭钱买掌机！还坚持了好几百天！

**胧月：**（大惊）白菜你也做过这种事？

**乌冬：**我很好奇他干嘛把500元就这么放在身上……

**酷洛洛：**如果是准备买机器的当天被打劫，运气也太差了吧。



只言片语 “掌门人”让我在紧张的氛围中放松。（贵州 杨鑫毅）

## 祝福新编辑

学校里的生活节奏越来越快，压力也随之而来，我知道众小编们的工作也不会比我轻松多少吧？那就让我们一起努力，一起在未来的台阶上一步一步地踏向胜利的殿堂吧。其实很想跟你们成为朋友，奈何我的信件只是沧海一粟，流之即逝，你们光看就很辛苦了，又怎么会奢求你们记下我这个平凡的名字呢？由此，我理解你们的工作，并表示衷心的感谢。听说又来了一个新编了？那我在此献上我真挚的祝愿，祝福他在这个快乐温馨的大家庭里幸福度过。

茂名 冯子文

**乌冬：**其实直到现在还是觉得，读书的时候是最辛苦的，另外这名读者的文笔真让人怀念。

**酷洛洛：**新编是在说我么？应该是我吧，肯定是我，谢谢你的祝福，哈哈哈。

**白菜：**真·新编辑参上，我接受祝福，谢谢！

**胧月：**新来的在花痴么……

嘟嘟、紫枫、洋葱和羽纹一个接一个地走了，现在我还是会时常想起他们写的寄语，回味你们给我带来的快乐。每当翻开寄语，看着越来越大的空位，心里总是一阵失落，最后，让我在这里对你们说一句——一路走好！

云南 王俊钦

**乌冬：**天下无不散之筵席，每个人都有要追寻的梦想，无论是作为读者和同事都应该给予支持。

**胧月：**看来王同学对几位小编还是很有感情的，不过不用太失落，寄语里空下的地方很快就会有新小编占领的，各位读者也可以期待一下。

**酷洛洛：**先来占个坑。

**白菜：**一个白菜一个坑，我也占个。

## 游戏女生

在上补习班时，发现后排几位女生在联机玩《马里奥赛车DS》，我便也去了，本以为自己技术不错，但最后才知道强中自有强中手，真自卑！

合肥 潘卫

一天我和我好友在路上边走边谈《口袋妖怪》，我正想炫耀我了解得多，没想到她了解得比我还多，我还得请教她，555……

厦门 飞龙切

**酷洛洛：**两位读者也不用那么自卑，现在的确不能小看女生的游戏技术和知识，在下参加几次掌机聚会，如《马车》、《太鼓达人》这些联机项目好几次都被女生清一色包揽。

**乌冬：**我说你是不是也应该自卑一下。

## 暂时转职

暂时转职了，经验值全部为零，技能也要学新的，武器由杖（教鞭）换成了键盘，单位里的BOSS一下子变成了9个，战斗地点转到了政府办公室，还得从头练级，真辛苦啊！还有，在我的小小指导下，我学生创作的掌机记叙文发表了。作为他的老师甚感欣慰，感谢小编们给这个六年级孩子一个锻炼的机会，也希望广大读者能支持这个孩子的文章，祝所有90后的孩子们都能有一个快乐的掌机童年。

乌海 飞死超人

**酷洛洛：**人生果然就是RPG啊。不过虽然转职了，最多也就是职业等级归零，角色经验是不会归零的，基础等级在，练级很快的！

**雷伊：**从老师转职成为从政人员，看来这位读者很有能力嘛！

**马修：**那篇文章确实不错，也希望这个成绩会给作者带来鼓励。

# 133辑调查之五·一期间的事

下定了买《掌机王SP》到底的信念。

天津 YZX

原本这次五·一要补课的，但是五·一那天全校几乎40%没到，来的也都往投诉信箱进发了。头一次感受到了群众的力量！本来五·一就该放假的，学校要补课多无理呀。在诸多同学们的努力下，五·一假期被夺回来了。

海口 金枪鱼

最难忘的事……1.终于入手了曾丢失的小P，感动（虽然被禁了）；2.电玩店老板终于进了《苍翼》的UMD并七折卖给我，哇哈哈……3.这次小P的质量无敌好，难道是老天被我感动了？

株洲 关家大刀

散尽家财入手了一台PSP—2000，现在坐等《初音2》发售了。神啊，我现在好穷啊！

河池 Lany

五·一那天晚上和几个初中时要好的朋友一起度过的，玩得真的很开心。有朋友真是好。

高州 周颂濠

5月2日看中了一款索尼相机，到索尼柜台一看，7900元、4000元、2500元、2900元等天文数字。我就买了一台2000元的，本以为五·一会减价的……

上海 雪狐

一天24小时不停地打机，爽就一个字！

广州 高佬

非常生气！我爸妈去香港说给我买PSP go，可她回来却说比我们这还贵很多，所以就不买了，郁闷啊！

温州 李嘉东

五·一在为中考作准备，功夫不负有心人，期中成绩下来我以617.5分的成绩处于年级21名，和小编一起分享我的进步与快乐！

哈尔滨 张圣垚

五·一到了，我特意抽时间看了《天元突破》的新剧场版，我很高兴，因为看过之后觉得心中的那团火燃了起来，我重新又变得热血了！即使现在压力大了，事情多了，我还是要伸出食指对着天空说："你以为我是谁呀！我的钻头可是突破天际的钻头啊！"

桂林 西蒙

# 四格漫画·带路

# 你一言我一语

经过再三考虑，我还是决定继续回回函表。我不会像小编那样"残忍"地离开，虽然我知道我没有小编重要……

玉林 YuYu

**马修：** 可别这么说，每一个读者都是很重要的啊。

自从由初中上到高中，就莫名其妙地觉得无聊，一切都是一成不变，只是时间白白地流逝。唉，我的青春啊……

抚顺 侯鑫禹

**LIKY：** 给你个打发无聊时间的好主意，好好读书。

希望新来的每一位编辑都是女生，并想宅鲁一样宅，像洋葱姐一样娇蛮，最后要像胧月哥一样中性（这个比喻好像有点不大对劲）。

辽阳 岚飒

**白菜：** 我等新编辑情何以堪……

如果寄信时把自己的地址与要寄去的地址颠倒一下，并且不贴邮票，那么能否寄到要寄的地方呢？我想邮局有什么办法阻止吧？

上海 王琴

**马修：** 我查了一下，没贴邮票的话照样会加盖欠费章继续邮寄，并要求收信者双倍支付邮资；跨市的话，连市都出不去不说，还会被要求加附双倍的邮资。

iDSL因为中了病毒，所以跑去杀毒，导致N款游戏白下，还格式化了SD卡，55……

昆明 苏欣月

**马修：** 苏欣月MM别伤心，你有作伴的，我的TF卡也挂了。

小P的屏幕上有个特别的光斑，只要黑色背景时就不难发现，请问这能修吗？

广州 Vincent

**酷洛洛：** 换个角度看看，也许是灰尘，打开后可以擦掉，不过打开屏幕擦灰时要防止继续进灰；更大的可能是坏点，坏点就没办法了，不过习惯习惯也就适应了。

看了马修的"小编博客"《郁闷事情二则》，感觉生活对于任何一个人来说都是如此地真切与残酷，遇事要淡定。

上海 街木

**马修：** 呵呵，在辛酸中享受生活嘛，马修还是很看得开的。

《掌机王SP》为什么至今都没有《联合突袭2》的"霸王篇"和"妖仙篇"的上级任务攻略呢？

福建 阿尔

**马修：** 因为"霸王篇"和"妖仙篇"的上级任务和普通任务完全一样，就是难度大幅度拔得很高，打得吃力的话，可以升到八九十级再来打上级任务。

132上我上了"FAQ电台"和"交流空间"，本应很高兴，但是把我名字打错了，悲剧啊。我叫叶海，不叫叶淘，可能我字不好……

封开 叶海

**马修：** 有些字还真不是草不草的问题，你在资料部分看起来还是差点误认成"叶淘"，不过小编还是给叶海同学道歉啦。



只言片语　我是最需要秘技的人，游戏进度输给蜗牛了。（玉林 Monsoon）

# 玩家画廊

浙江 狼

**LIKY:** 看起来有点像铭风啊，怀念。

湛江 鸵鸟

**乌冬:** 有点狮身人面像的感觉，猫身猫面像？

天津 才子

**阿鲁:** 宅仙人，哈哈。

江门 Bill

**马修:** 访问权限……想说话时该怎么办呢？

无锡 猎达人

**酷洛洛:** 原来你是奥特曼啊！

## 《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～135辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、14～19、28、29、30辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，《PSP专辑VOL.9》定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元。《口袋妖怪2010完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌·桌游》第4、5辑，定价:15元。以上邮购全免邮费。

**邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net。**

## 通告

128辑“自由谈”收录作品《游戏的记忆》的作者、请速用Email与我们联系，提供您的稿费发放方式及样书地址，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

## 下辑预告

掌机王SP VOL.136

6月中旬全国上市

### 下辑重头

NDS 超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王

PSP 炽焰同盟

PSP 妖精的尾巴 携带公会

只言片语　3DS不错，希望任天堂不要“放飞机”。（广州 皇家骑士）

# 交流空间

## 想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

**醒目** 想上“交流空间”的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上✓，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划✓，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

### 蔡紫荣 昵称：龙少

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》，《MHP》
地址：广东省广州市白云区新市镇黄石东路69号新市消防中队
邮编：510000
QQ：327001895
Email：cailongyu123@qq.com
想说的话：部队枯燥的生活，让我疯狂地想结交朋友……

### 宫艳芸 昵称：阿艳

性别：女　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》
地址：吉林省梅河口市第五中学二年八班
邮编：135000　QQ：497394513
想说的话：阿鲁，我们是宅友哟！

### 宋浩田 昵称：小町

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：音乐游戏、《东方》系列
地址：四川省成都市双流县长治路二段9号2单元8号
邮编：610200　QQ：931563373
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

### 黄嘉朗 昵称：朗伯

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《高达VS》系列
地址：广东省佛山市南海区桂城东平二路华南师范大学附属中学南海分校
邮编：5282000　QQ：546747670
Email：huangjialang@hotmail.com
想说的话：游戏没有最好玩的，只有更好玩的。

### 李家浩 昵称：火鸡

性别：男　年龄：20
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《塞尔达》
地址：江苏省南京市漂水县永阳镇职业教育中心校三（3）班
邮编：211200　QQ：443583723
想说的话：何时中奖啊。



只言片语　我只有PSP，但对3DS也很期待。（石狮 黑客）

## 王梓锅

昵称：小傻

性别：男　　　　年龄：13

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《无双》、《世界树迷宫》

地址：广东省深圳市宝安区新城尚都2A—2805

邮编：518102　　　　QQ：441616565

想说的话：《掌机王SP》加油！

## 刘敏慧

昵称：Knight

性别：男　年龄：20

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MHP》、S·RPG

地址：广西省崇左市扶绥县新兴街15号

邮编：532100　　　　QQ：396207026

Email：aha.008@163.com

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

## 林舜琦

昵称：喜衣粉

性别：男　　　　年龄：16

拥有掌机：NDSL

喜欢的游戏：《口袋》、FTG、ACT

地址：广东省广州市天河区江景新城68街E座601号

邮编：510640　　　　QQ：724299765

Email：linshunqi@126.com

想说的话：OH，My goddess！

## 贺念禹

昵称：老总

性别：男　年龄：17

拥有掌机：NDSi、GBA SP

喜欢的游戏：《家教》、《口袋》

地址：江苏省苏州市金阊区三元二村81幢105室

邮编：215004　　　　QQ：632184780

Email：632184780@qq.com

想说的话：我要玩汉化版游戏。

## 朱建贤

昵称：Deep Throat

性别：男　年龄：28

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《三国无双》系列

地址：浙江省杭州市余杭区乔司镇方桥村12组65号

邮编：311101　　　　QQ：920049599

Email：920049599@qq.com

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

## 姚鑫

性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《口袋》

地址：江苏省溧阳市深城区昆仑花园五区26幢2号门603室

邮编：213300

想说的话：世界上最痛苦的事是有钱不能花，有机器不能玩。

## 张俊

昵称：张小木

性别：男　年龄：20

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《牧场》、《深爱》

地址：江苏省兴化市兴化中学三（3）班

邮编：225700　　　　QQ：1161367239

Email：1161367239@qq.com

想说的话：《掌机王SP》改周刊多好。

## 陈子隆

昵称：Clond

性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《三国》、《MHP》

地址：浙江省温州市鹿城区桥儿头金桂5幢305室

邮编：325000　　　　QQ：102751496

Email：wzchenzilong@163.com

想说的话：《掌机王SP》，我的最爱！

## 董晨浩

性别：男　年龄：15

拥有掌机：PSP、iDSi

喜欢的游戏：《无双》、《MHP》

地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区苗圃街40号4单元901

邮编：150080

想说的话：希望《战神3》、《鬼泣4》等神作可以早日移植到掌机平台。

## 李梓杰

昵称：小杰

性别：男　年龄：14

拥有掌机：NDSL

喜欢的游戏：《机战》

地址：广东省韶关市浈江区复兴路大文商场B1202

邮编：512000　　　　QQ：897677269

想说的话：期待2010是好游戏丰收年。

只言片语　TTDS卡掉入水坑，PSP摔，但完好……难忘啊。（南宁 琐猥）

# FAQ电台

**近期有不少玩家来信问PSP2的情报，说实话，我们也不知道，一切都还是传言，索尼的保密工作做得还是不错的，不过E3展马上就要到来，也许到时候索尼会拿出让大家惊叫的东西来吧，一起期待，下面来看看本辑的问题吧。**

**栏目主持：LIKY**

还是遵照惯例，关于大家问得较多的破解问题，先集中回答一番。虽然这段时间的PSP游戏大多以新加密的形式出现，但SCE这张新牌很快就没了作用，这一切都因为自制软件X-reader的作者hrimfaxi的成果，从《潜龙谍影》的破解，到《王国之心》、《噬神者》、HKBBS0.5插件、普罗米修斯模块再到PSPCipher，如今似乎已经没有不能玩的PSP游戏了，另外，PSP go的自制软件载入程序Half Byte Loader目前正逐渐完善中，许多平台的模拟器已经可以成功并流畅运行了，手里有PSP go的玩家不妨试试。

《伊苏7》的二周目怎么触发，另外通关后有隐藏要素吗？

广西 劳维琪

**《伊苏7》没有二周目，通关后也没有隐藏要素。**

请问如何用PSP运行PS游戏呢？

广东 余伟铎

**PSP运行PS游戏需要在电脑上利用专门的工具对PS游戏的ISO进行转换才行，而且并不是所有的PS游戏都能转换。建议你直接到网上下载已经转好的PS游戏，将文件放入PSP\GAME文件夹下便可以运行。。**

曾听说《深爱》的时间与现实一样，但我现在玩着每天就做那么几个事情，太无聊了（刚玩），难道我需要继续玩下去才能真正开始玩到精华？

北京 猎达人

**想体验真实时间模式下与女朋友的交往，首先你得让对方成为你的女朋友才行。游戏刚开始，你需要在100天以内和三位女生进行接触、交流，只要不脚踏三只船，一般来说60天左右就可以发生对方的告白剧情，此时一周目通关，对方也算正式成为了你的女朋友，之后所有的要素全部开启，你才可以开始和心爱的她每天享受缠绵的“爱情”。**

PSP-3000用色差输出高清电视看MP4为何无法全屏？我的系统是5.03GEN-C，系统自带播放器，视频480×272，选择屏显后部分内容会超出电视显示范围。

广东汕头 林少忠

**你可以看看你的高清电视有没有屏显模式来对画面显示比例进行修正，如果依然出现**


只言片语 高考在即，考生加油！（天津 婴灵）

全屏后超出电视显示范围的问题，请使用自制播放软件如PPA等即可解决。

《口袋妖怪 心金》我删档重新开始游戏，但是计步器却无法使用了，这该怎么办呀？

Email Yennius

不用着急，游戏是有初始化计步器功能的，在进入计步器的主菜单时，同时按住十字键↓、X键、L键，在出现“ちゅうい”的提示信息后选择“はい”，随后选择计步器上的“つうしん”选项就能擦除计步器内的数据。如果计步器找不到了的话，可以按十字键↑、SELECT、R键强制收回存入计步器的精灵，不过下次找到计步器的话必须对其进行初始化才可以重新使用。

请推荐一下《东京鬼祓师》适合打最终话的武器和防具。另外这个游戏有对应每个角色的单独结局吗？

沈阳 谢天铭

武器方面可以用：1.射的ライフル，素材可在第八话午后探索花园神社，加上“桐の盾·二”；2.天の鹿儿弓，由弓道弓+松にあかよろし组合获得；3.伊波礼毗古命の弓，由水铁炮+柳に赤短组合获得。防具推荐使用“诹访法性の兜”，由野球帽+茹に猪组合获得，能提高主角30%的攻击力。本作没有每个角色的专属结局。

PSP-3000 5.03版本以上有破解方法吗？还有不同型号不同版本的PSP能在一起联机玩相同的游戏吗？

合肥 李天骄

PSP-3000 5.03版本以上不能刷机破解，只能用HEN图片漏洞补丁来破解，关机后还原为官方系统。不同型号不同版本的PSP在一起联机玩相同的游戏是没有问题的。

在《世界因我而转 光与暗的公主》中，“青の勾玉”在哪个迷宫里拿？我怎么也找不到，请小编们帮帮忙。

浙江 斌仔

在アイスフィールド接到寻找“青の勾玉”的委托后，先去找“怪しいおばば”交谈，然后前往左上角的冰湖调查后，就会开启冰之洞窟的入口，接着在地下1层就能找到了。

PSP版《钢铁侠2》中名为Roxxon Armiger的BOSS该怎样打？

宁波 陈林

先扫描BOSS，可以获得5个部位的分析，分别是主炮、炮塔、速射炮、护盾发生器以及机动装置。首先要破坏护盾发生器，炸掉这个装置后，BOSS的保护罩就会消失，然后再挨个摧毁机甲上的其他4个部位。战斗时要注意躲避BOSS的导弹攻击，当机甲的耐久度削减到一定程度时来到BOSS身下就会触发QTE，连续两次QTE后就能彻底摧毁它了。

各位编辑，我有个《联合突袭2》的问题：怎么才能打出秦始皇和黄泉啊？我现在把霸王篇和妖仙篇全通了，上级任务中也把无双武将全打出来了。只差这两个了，小编帮忙。还有，王母不是玉皇大帝的老婆么，怎么和穆王那么暧昧，穆王是谁啊？

广州 BOB

秦始皇是无法使用的，还是不必在他身上劳心了……至于黄泉，就是王母的觉醒形态，等你用了西王母就知道啦。穆王就是周穆王，是周朝的第五位帝王，因为有开疆拓土的卓著功勋而与汉武帝齐名，据传说周穆王在西征至昆仑时被王母阻止，并被邀至瑶池赴宴。至于玩家觉得游戏中周穆王和王母有暧昧之嫌，那就只能说是Koei有意为之了，反正Koei也不是第一次这么干了。

在GBA SP上玩《绿宝石》时通关后坐船，和金花说完话就卡住了，为什么呀！我换了4张卡！马修哥，Help me！

乌鲁木齐 努尔江

《口袋妖怪 绿宝石》的破解一直有问题，你用的卡带应该是没有完全破解的版本之一，至于4张卡都有同样的问题，就是四张卡都用了同样的ROM——原版卡带是不存在这些问题的。建议你用烧录卡烧录个“完全破解版”，不过即使是“完全破解版”也有一定概率会丢记录和死机。

只言片语 低俗游戏别介绍，不然哀家会受不了……（厦门 火云邪神）

# 小编寄语

## 胧月

★本次赠品主题为“迎新”和“怀旧”。除了迎白菜这棵“芯”（新）外，其他几位均是数度更换形象的在职编辑。我常想会有多少读者还记得我们的原初样貌——不过这种连自己都会淡忘的东西，也不好强求别人了。

★林志玲主演的新日剧很好看，特别是演技进步得令人刮目相看。另外从某些特定角度看，渡边杏跟林志玲长得还挺像的，难怪以前看《武士学校》的时候就觉得这小妮子有些眼熟。

★虽是独子，但父母双方均兄弟姐妹众多，因此也有幸拥有许多同辈的堂表亲。我们这辈大概已很少有人能有一母同出的亲人了，待日后老去，除夕夜只有两个人凄凉围坐。有人会问：“为什么不是五个人？”鸽笼里的老家伙们还愿意出来再度聚首么……或许那时都不在一个城市了吧。

## 马修

◆自从去年10月上股邪火导致下门牙活动后，从事咬苹果啃玉米等攻坚作业便苦不堪言。现在还是老样子，既没掉也没重新结实起来。唉，留着吧，再差也是原装的。

◆新《三国》看得我很无语：那么多原作经典段子被一笔带过甚至删除，却增加了一堆感情戏、宫闱戏这些肥皂剧情。但我还是可以继续看，毕竟马修我也是一名从小陪奶奶看琼瑶片、长大了又被迫陪看不少韩剧的资深肥皂剧观众。

◆近来一直在关注《非诚勿扰》，比起其他同类节目的温情浪漫，这个节目显得异常犀利且针锋相对，表面上看是相亲，实际上演绎的却是饮食男女百态众生。嗯，继续关注。

◆某日下班前忽然萌生把TF卡里的文件备份一下的念头，但稍闪即逝，结果到了家TF卡果真挂了……还好没什么大损失，看来以后也不能太无视自己的预感啊。

## 伊娃

■深圳的夏天已然来临，为了避暑，姐姐欲带上小侄子和老妈一起回老家，谁知买好票后，老家地震谣言四起，很多居民都已经在户外搭起了帐篷。虽然专家已辟谣，但毕竟是地震年，不怕一万就怕万一，于是退了票。那几天个个都提心吊胆，生怕家里真的会出状况，手机不敢关机，半夜还爬起来看新闻，直到安全度过了谣传的地震日，虚惊一场。祝所有人平安！

■俄罗斯伏尔加河的桥梁事件绝对是个难解之谜！会不会真的有外星人到访？会不会真的有世界末日？期盼真相。

## 乌冬

◆平时有看“萝卜”类动画的同学应该一眼就认出乌冬新小编形象的原型，没错，就是《天元突破》啦。原来打算用的是原作里钻头指天的招牌动作，不过那个动作画成Q版后效果不是太好，画师就又重新设计了一个，结果这个动作是越看越顺眼，真要谢谢画师了。

◆人总有那么一两样不吃的东西，其实不吃猪脑并不是挑食，也不是觉得味道不好，只是心理上无法接受而已，就像有的地方的人会吃虫宴一样，别的地方的人自然也无法理解。

## 米格

★再次登上天下聚会QQ群，发现上面还有不少兄弟这么多年来坚持地举办着属于自己的聚会活动，实在让我感到敬佩不已，特在此对西安的子阳、成都的风影、沈阳的小北等奋斗在聚会一线的朋友表示感谢！

◆5月22日的武汉聚会圆满结束，而聚会组织者皮皮也在活动结束后由于连续几日辛苦不断地劳作而病倒，希望皮皮的病早日康复，而且相信他用自己的热情给武汉玩家带来的那份感动会永远被大家记住的！

■如果iPad有好的中文输入法，一定会成为办公神器！

## 盲先知

○NBA季后赛东西部决赛的战况可谓是扑朔迷离，湖人和凯尔特人都是完美地先胜2场，魔术甚至被绿衫军连胜3场，众球迷纷纷表示东西部决赛都要上演横扫决定不看球时，两支比分落后的球队却都精彩地扳回两场，看来这悬念不留到最后是不行的啊！

## 阿鲁

●自上次抱怨过天气后，深圳已经不知道连续遭到几次暴雨的袭击了，对那些在暴雨中失去生命、失去家庭的人表示沉痛哀悼。虽然天气依旧诡异，不过温度总算是稳定下来了，至少不用为第二天穿什么衣服烦心了。当然温度稳定下来后有好处也有坏处，当人觉得很舒畅的时候，小强也会和人们一起活跃在这个舒畅的环境中……

●既然说到了小强，这里就再多说一些，由于小时候家里比较穷，买不起药给小强吃，因此从我记事起就没怕过这种昆虫。正所谓上天有好生之德，就算小强是四害，但那也是一条生命，因此当我看到它们时不会主动出击，我会给它们一段时间来拯救自己的生命。如果这只小强够聪明，它肯定会很快消失在我的面前；如果这只小强不够聪明，它也会很快消失在我的面前，不过随即会出现在我的拖鞋底部。

## 雷伊

■终于如愿以偿地去看了世博会，虽然时间有限，就参观了三四个会馆，不过能够顺利看到日本馆这样的热门馆也算是值回票价了。有些遗憾的是，因为个人之前的准备工作不足导致没买到世博护照，以至于虽然排了三个小时队终于看到了日本馆，但没盖到章。用朋友的话来说就是：那感觉就像在快要拿到白金奖杯的时候PS3突然黄灯了。

■看了下发售表，接下来的游戏中最期待的也就只有《战国BASARA3》了，虽然肯定是为了资料篇留了N手，但个人已经迫不及待想看看新角色们的表现了，而石川智晶的主题歌也没有让人失望。次世代的第一款《BASARA》新作，不支持怎么行！

## LIKY

◆广告：《塞班智能手机宝典》Vol.2已经上市，塞班手机玩家们醒目，具体请看本辑封底的广告。

◆6月的E3展马上就要召开了，仿佛回到2003年的时候，当年的索尼和任天堂齐齐在那一届的E3上公布PSP和NDS，这次看来又要重演那次的对决了。任天堂的3DS是已经有确切消息要公布，现在惟一的悬念就是传说中的PSP2会不会在E3上公布，一起期待吧。

◆隔了两款PSP上的《WE》没玩，现在上手最新的《WE2010 苍色武士的挑战》，感觉颇为不错，一球成名模式非常有意思，很耐玩，可惜的是PSP的画面太小了，有时候连球都看不清在哪里。

◆儿子一岁生日那天，表弟给他买了一套超人的衣服，背后还有一个红色披风，小家伙穿上后腾腾腾地乱跑乱走，那样子可爱极了，惹得大家都哈哈大笑。

## 白菜

□从“掌门人”过来的读者们，咱们又见面了。

□直接翻到“小编寄语”的读者们，初次见面，本白菜姓白名菜，具体属性介绍请翻阅本辑“掌门人”。

□其实本辑本白菜出现得挺匆忙的，决定小编ID与绘制小编形象都是趁着改版的东风，一鼓作气就给刮上来了。不过总好过酷洛洛还以黑影大叔的形象登场过一次，虽然他本人坚持说那样很有神秘英雄亮相的感觉……

□虽然有点卖广告的嫌疑，不过还是要说下，最近在胧月的推荐下看了几话中文配音的《搞笑漫画日和》，真的是非常赞。推荐所有动漫爱好者都不要错过。现在编辑部里几个动漫宅时不时嘴里都会哼出ED的调子，中毒颇深……

□其实我是一个东方控，最近一段时间一直在听《フラグメンツ》。这首歌的高潮部分真是太神了，配合PV看更是感动×2。

## 酷洛洛

●发现乌冬一个弱点，就是害怕吃猪脑：上周众小编一同去吃重庆火锅，阿鲁特意点了自己最喜欢吃的猪脑，当这团白色的玩意放进锅里时，乌冬的脸流露出生理上的恐惧，当众人强迫他吃上一口猪脑，那扭曲表情更是逗趣，哈哈（发现自己真的很腹黑）。

●某天看见地铁里放着“千与千寻 久石让·宫崎骏 动漫视听大型交响音乐会”的宣传单，还是可以去一次的，再看看当天的演出组曲表，居然有自己还没看的《悬崖上的金鱼姬》，于是决定找机会赶紧把这片补完。

# 掌机王自由谈

2010年快过一半了，大家的游戏生活都有什么收获呢？有什么好玩的有趣的有感想的就都投来稿件吧。本辑刊登的稿子就是一篇关于《无限边境 超越 机战OG传说》剧情的一些关联性的解析。“掌机王自由谈”栏目的最关键字就是“自由”，选材范围很宽，各位有志于投稿此栏目的也不要被条条框框束缚，写出属于各位自己的“自由谈”吧。

栏目主持：马修

# 《无限边境 超越 机战OG传说》关联性简析

文 古梓

一眨眼工夫，笔者的《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》（以下简称《Exceed》）游戏之旅已经告了一个段落。很奇妙的，从年初的翘首企盼到一个星期内的疯狂攻关，从去年的满心期待到现在通关后的释然甚至是有点空虚。或许在旁人眼中，这不过是一款游戏而已，何以让人如此地心绪繁多。于是乎，笔者惟有极其铿锵有力地吼上一句：“谁叫咱是《机战》饭（笑）。”再回首，这游戏究竟素质怎样？究竟是做来干什么？吾友说，这不过是以角色作为噱头卖点的无聊之作，也有说是借《原创世纪》（以下简称《OG》）大肆炒作一番的骗钱作品。事实真是如此吗？或许我已经不再记得游戏中的感觉了，可是通关后，心中却留下了一个比较深刻的印象，那就是其剧情部分还是有相当部分真的能够和“《OG》系列”扯上关系的，而且这部分编写得尤为优秀。所以，抱着不吐不快的心情，尝试着以“关联性”作为线索，便有了以下这篇劣作。

## 修罗

提到“修罗”这个字眼，且不说出自经典漫画《北斗神拳》的种种设定吧（正所谓说来话长），相信对“《机战》系列”稍微有点认知的朋友都清楚，《机战》中加入“修罗”



本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

这个概念最早便是WSC平台上发售的《机战Compact3》。不过因为《Exceed》是以“《OG》系列”作为连接，所以这里还是着重讲讲《OG外传》中“修罗”吧。

按照设定，修罗界是一个充满着争斗的世界，因为修罗的信仰就是战斗，实力决定一切。胜者生，败者死，赐予败者死亡更是胜者的义务，也是败者惟一仅剩的尊严。这条铁则经历了数百年都未曾改变过，直至游戏中的主角弗尔卡的出现。他虽然本身就具备强大的力量，可是内心却很反感战斗，对修罗的教义更抱着怀疑态度，这样的厮杀战斗到头来究竟有什么意义？曾经孩童时期和没有血缘关系的兄弟一起生活，是他最快乐的时光。然而当过了14岁，一切就都变了，本应是兄弟的费尔南多变成一个崇尚战斗的狂人，本该是慈祥兄长的闪光将军阿尔提斯更对他不闻不问，甚至三番四次利用各种方式好像故意要逼迫着他做出选择。

结果，修罗界在不断的争斗中变得千疮百孔，甚至濒临灭亡。于是修罗王带着自己的一众人离开了这个世界，转移到“《OG》系列”中的地球，为的是夺取地球上的一切，将这个世界重新变为他们的新的修罗界，继续他们无穷无尽的“争霸之宴”。到这时候，在吾妻吼太的妹妹吾妻笑子的引导下，弗尔卡终于下定决心要离开修罗，必须靠自己寻找一条让修罗可以继续存活下去之路。这便有了他和修罗的决裂、和自己兄弟费尔南多的死斗以及和兄长阿尔提斯的诀别。当战斗到了最后关头，修罗王问弗尔卡，这个世界的人和我们有什么本质不同吗？弗尔卡的回答居然是否定的，没有区别，因为这里的人也会为欲望而不择手段自相残杀，但这里的人更多的是渴望幸福与和

平的生活。既然是没有区别，为什么我们修罗就不可以放弃战斗呢？这场恶战最终以修罗王的战死结束，但修罗王阿尔凯多·那修也将“修罗王”之名号给予了弗尔卡，希望他能带领修罗继续存活下去。对此，弗尔卡欣然接受：这次去到新世界，我们不会再掠夺破坏，而是要尽全力地得到对方的理解和认同。

有人也许会问，为什么我要说这么多，这似乎和《Exceed》没关系的啊？事实恰恰相反，本作的主角阿雷迪·那修很大程度上是弗尔卡的翻版，而游戏最后吾妻吼太口中提到的阿雷迪很像他所认识的一个修罗朋友，说的也正是弗尔卡。稍微一对比不难发现，阿雷迪和弗尔卡不仅是外形相似，就连人生境遇也是无甚差别——虽然阿雷迪和弗尔卡不是一个国家（弗尔卡是罗国，阿雷迪则是波国），但彼此所接受的修罗教义却是一样的。修罗讲究的就是持有刚力，拼上生命去战斗，凡是渴望得到的，都要靠双手去抓住。强者生存，弱者被抛弃，甚至是死，都不该有任何怨言。三年前的阿雷迪一直都是这么生存下去的，孤独一人拼尽全力战斗，只为自己而活着，没有多余想法，任何战斗都是一个人承担，赢了不觉得高兴，输了也就死了罢了，更不需要惧怕什么。冷漠的心，甚至让他对同伴的死伤也能全然不顾，因为他们太弱小了。

直至那一天，当妖精公主涅秋·哈舞森“穿越”到这个波国的时候，他的一生才真正被改变。阳光开朗的娜玖，第一次让他知道，原来除了战斗这个世界还存在着许许多多自己未曾想过的事情。虽然起初他并没有意识到自己的变化，但在这一路护送涅秋回家的途中却的的确确是感觉到了内里

发生了什么变化。于是，他开始迷惘，开始疑惑，甚至开始怀疑，如果有一天，敌人也向我伸出手，我是否会真的伸手过去帮助他们？抱着迷惘之心，一路战斗终于将同为修罗的敌人打倒时，他却和弗尔卡一样并没有给予败者最后一击。“我一直只靠着自己的力量，并为了自己而活着。如果力所不及，也不过是一死了之……所谓修罗，就是这么回事。但是，那是不负责任的，如果连自己的生命、自己的灵魂都不负责任的人，又如何能够达到顶点？人在‘争霸’中进化，为了最后达到‘神化’的境界。但是，只靠自己的拳头和绝技以及生命，到底又能抓住什么？不只是物理上的强大，为了让心也变得强大，只靠自己的修炼始终是有限度的。成为了流浪之人的我们，现在应该能够理解这些才对。并非是把至今为止所走的路全部舍弃，而是改变，因为这里不是修罗，而是无限边境。能容许各种各样的人，以及各种各样的生存方式的无限的开拓地。”

至此，阿雷迪终于坚定了自我的选择，和朋友们一起战斗，借助同伴之力取得胜利，并非是耻辱，而是自己内心的愿望。虽然他可能已经不再是修罗，但却想着靠自己的力量去颠覆修罗的教义。正如其姓氏“那修”所暗示的，虽然至今仍不知道他和修罗王阿尔凯多之间到底是什么关系（大概是父子），但他具备“王者”的器量却已经是不争的事实。

## 残存的W系列

记得在几年前，笔者所写的关于《无限边境》前作的文章中就已经提及到“影镜”和“W系列”这两个相关词汇，所以对于W系列以及其主要负责人雷蒙·布朗宁的部分就不打算再赘述。不过这里还是需要强调一点，雷蒙本人的矛盾性和复杂性正是引导出这一系列事端的源头：一方面她开发的W系列是必须以绝对服从命令为己任、能够将任务指令忠实执行到底的人偶；另外一方面，她自己又十分渴望W系列是具备自主思考能力、能靠自己作出判断和选择的最为接近人的存在体。于是就有了W06的加露蒂娅和W07的艾冼间鲜明的差别，也有了W00这个对于计划本身就矛盾重重的试管婴儿哈根·布朗宁。

说回本作《Exceed》，前作中遗留下来的两个失踪的W系列，W03和W05终于相继登场。正如之前所料，W05外形像极了W15沃丹·尤米尔（不对啊，好像先后顺序搞错了，应该是先有05后有15才对嘛），不过其戏份并不多，因为W05本身就是为了植入别的人格而设定的，所以他并没有专属于自己的人格。至于被植入灵魂，后来更借助力量强化成最终BOSS形态（酷似“大地神”斯雷德盖米尔的造型，被一众玩家戏称为“伪大地神”）也不过是个噱头，这里不说也罢。

重点还是要说说W03——皮特·倍因，乍一看，皮特和W06很相似，并没有自我情感，也不承认什么W系列间的血缘关系，完完全全就是一部为执行命令而生的机器。为了完成其开发者从一开始就给予的命令“彻底清除关于NEVERLAND（这里再次注解一下，该名字出自经典童话小说《彼得·潘》，意为“永无乡”，在游戏中称之为乐园）的所有情报，他费尽心思，先是用PTP（PLAY · THE · PUPPET，傀儡舞，强制控制其他的编号10以内的W系列，不含00）命令加露蒂娅以自爆的形式为自己开路，又用PTP命令艾冼以最大力量的自爆来毁灭所有数据。这人的种种毫无人性的残忍行为，曾经让笔者一度对其恨之入骨。谁曾想，到了最后关头，当皮特终于承认自己的失败的时候，却以“在确认自我无力继续执行任务的情况下，就将指挥权交给W00”为由放弃抗争。到这里，我们才明白，皮特本身并没有任何的过错，因为他不过是个忠实执行命令的机器人，从没有一点自我私心情感，哪怕任务内容是何等的复杂和矛盾，他也会忠实执行下去。甚至最后，为了给我方开辟一条道路启动自爆程序。

作为影镜的行动队长，雷蒙的恋人阿克塞尔，虽然失去记忆，但还是隐隐感觉到了W系列对某人而言的重要性，甚至想要阻止他——你就这么死了，我总觉得创造你出来的那个人会很悲伤的。这一刻，他是明显记起了什么，因为当初宇宙战斗中，雷蒙派


本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

出W16艾奇多娜保护阿克塞尔，给予她的指令是“保护阿克塞尔，还有，活着回到我的身边”。然而上了战场，她又接到阿克塞尔的另外一条指令：“别干涉老子的战斗！”结果，就在阿克塞尔命悬一线的关键时刻，W16矛盾地执行着本来内容就非常矛盾的指令，她却因此选择了完全和任务内容相违背的方式，自己替阿克塞尔挡下致命一击。她之所以会这么做，原因只有一个，因为她知道“阿克塞尔大人如果死了，雷蒙大人会伤心”，不过皮特还是没有放弃自己坚持执行任务到底的念头，因为他自己就是这么被创造出来的，所以心中没有悲伤，反倒希望阿克塞尔如果遇到自己的创造者雷蒙大人，请务必转达他对雷蒙大人的一声“谢谢”。伴随着一声巨响，前方出现一条道路，如果他真的有要消灭我方的决心，或许只需要一个自爆就能了事，可是他却并没有这么做，因为即使是到最后一刻，他仍旧在忠实地执行着雷蒙给予的所有指令，这是他在无数矛盾中做出的最后取舍。或许，这便是雷蒙赋予了在那个“充斥着战争的世界”中W系列可以自主选择的可能性。

## 阿克塞尔和哈根

说到这里，或许有人还记得笔者以前也曾提及一个问题，那就是哈根作为试管婴儿，其生母应该是雷蒙（这个不会有错的，毕竟无论是姓氏还是雷蒙在广播剧中那句“W00，我的……”台词都能充分说明），那么他的生父又是谁？当时，笔者曾经大胆猜测是阿克塞尔，毕竟二人存有形式上的“恋人”关系。当然，猜测终归只是猜测，游戏中根本就没有哪一段文字专门提及过这个问题。剧情发展到《Exceed》里，阿克塞尔穿越时空来到无限边境，遇上哈根，两人的关系却被处理得甚为微妙。一开始是彼此都看对方不顺眼，可很快却又能成为哥们。失忆后的阿克塞尔虽然言行举止极其脑残，但关键时刻的决断力却毫不含糊，甚至屡次替哈根解围，于是越发令笔者怀疑这二人之间的关系。直至最后的离别时分，恢复记忆的阿克塞尔开门见山便问哈根：“你难道不想知道我的秘密吗？”哈根回应：“你应该和我是有关系的，或许你知道我的生父是谁。不过，现在的我有老爹（养父乔恩），我以此为荣，这样就够了。”听完他的话，阿克塞尔表情中似乎有点失落，但马上就露出了坦然的微笑，如此一来一往，不免让笔者心中的怀疑更加确定起来，阿克塞尔真的就是哈根的父亲。

末了，似乎游戏中并不存在任何秘密了吧，可惜笔者却不以为然。首先，广播剧中出现的神秘软体动物拼命要得到“钥匙”，最后更让吾妻叽太和阿克塞尔等人穿越来到了“无限边境”这个世界，表面上看不过是为了拉几个人气角色过来凑数而故意布的局，但真有这么简单吗？毕竟整个游戏过程，关于这软体怪物只字不提。另外，空中城堡为什么会一分为二，剧情中也是一笔带过没有后文。以上种种，不禁让笔者纳闷起来：按照森住（游戏编剧）的禀性，一般故意没说明的东西，都会成为日后补完的关键（例如前作中“十年战争”失踪了的妖精一族，以及同样失踪了的W03和W05，沙夜提到的“百夜计划”等）。难道，结尾处大大的一行“THE END”字体不过只是个障眼法，好戏还在后头？如果真是这样，那笔者还真想继续期待下去，期待下一轮“无限边境”中所发生的崭新的关于“穿越”的故事。

# 玩家点评

## NDS 大家的水族馆

◆厂商：Taito◆类型：SLG

评论人 罗修紫星 评分 7

没钱没时间或从来没去过又想去水族馆的玩友们有福了，这款以水族馆为题材的游戏完全可以满足这样的要求。

游戏是要你扮演一名水族馆的工作人员，通过小游戏的方式实现与可爱的海豚、海狮、企鹅等海洋生物的培育和表演，在一天的时间内除了表演时间外，想要做什么的随意度很高，自由度还不错。而说到表演，应该就是该游戏的核心模式了，玩家需要完成三个阶段的小游戏获得高评价博得观众欢心，从而大幅赚取印章来换取服装和水箱背景。而且你还可以在水族馆内随意逛，看看各式各样的鱼，训练海豚、海狮、企鹅来增加好感度，去渔场钓鱼也是可行……基本上将水族馆有的东西得以展现，尤其中央那个大型水族箱，看上去真的很有感觉。

本作严格来说上其实就是类似《瓦里奥制造》一样的小游戏合集，不过小游戏都做得与水族馆十分贴切，加上主角可以在水族馆里到处走动参观，很有一种身临其境的感受，游戏的画面可爱，收集要素也十分丰富，50多种海洋生物，100多种礼物，40多种称号，20多种服装要收集全也不是一项容易的任务。要说本作的缺点也非常明显，那就是可能NDS机能有限，虽然馆内的海洋生物都活灵活现，看上去就真的在游水一样，但是马赛克也比较明显，一定程度上影响了观赏性。

本作在设计上做得都比较简单，各类小游戏都很容易上手，推荐给喜欢水族馆或小游戏合集的玩家。

## PSP 洛克人 反乱猎人X

◆厂商：Capcom◆类型：ACT

评论人 HYHZ 评分 8

Capcom喜欢打怀旧牌，虽然人人都在期待着新作，可这款1993年SFC上初代《洛克人X》的复刻作品却也让玩家们眼前一亮。看着本作，想着那些已经模糊成细小片段的流程，一进入游戏，隐藏的强化胶囊，头上有剪刀的BOSS……那种熟悉的感觉便油然而生。

画面的大幅进化着实令人欣慰，笔者也时隔这么多年第一次看到画面进化的力量。操作方面，正常模式下加了个不带蓄力的普通射击键，完全没有用。用L/R切换各属性武器方面确实方便了不少，但因此占用了冲刺键的位置，使得怎么更改键位都会感觉不便。

系统方面，没有自动存档实在令人不爽，笔者第一次就连过两个BOSS后怡然自得地退出游戏了……附赠迷你游戏虽然并不算新颖，但做得很怀旧很有趣，控制着大头的X大大加强了游戏的可玩性与趣味性，可惜只有一关。

设定方面，只有西格玛狼人必须用三段蓄力来打实在很不人性化，这也就使得没找到手部配件的玩家完全没有办法通关。波动拳的设定很有意思，获得方法也很有挑战性，为游戏增色不少，只是可以轻松打败BOSS的传言并不属实，于是也只能让玩家感叹游戏平衡性确实不错。

可以看出，这款作品是Capcom真的用心来复刻的，通关后界面换了，还赠了25分钟的动画，一下子就把“《洛克人X》系列”游戏的单调剧情补充了回来——忍着手指的酸痛打爆西格玛狼人后看着这段仿佛自己回忆般的动画着实让玩家感动。能用VAVA进行游戏是又一个亮点，VAVA的剧情也对游戏剧情有了进一步的补充，令大家对这位悲情英雄和西格玛都有了进一步的认识。

**稿件要求**

**掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在590～610之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。**



本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

# 東京鬼祓师

TOKYO MONO HARA SHI

鸦乃杜學園奇譚

**这款《东京鬼祓师》保持了一贯的耐玩要素，除了云来雾去的真结局出现条件，通关后的八个隐藏迷宫也能进一步展现其深度乐趣。这次的“研究中心”将为玩家献上通往真结局的最终话攻略，并对八个隐藏迷宫进行完全剖析。**

文 koflover　编 胧月　美编 Rin

研究中心 Research Center

PLAYSTATION PORTABLE

| 东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭 | | | |
|---|---|---|---|
| 东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭 | | | |
| Atlus | RPG | 2010年4月22日 | 日版 |
| 1人 | 6279日元 | 无对应周边 | |

## 最终话 札绸的大团圆

在第九话击败雉明零后，选择“他の方法を考える”，可以进入游戏的最终话。选择其他选项的话，游戏在第九话后就会结束，看不到真正的结局。关于最终话选项的出现条件暂时无法确定，笔者是让雉明零、白、清司朗和朝子的好感度达到最高，且其他角色的好感度不能超过他们。至于花札的收集和依赖任务的完成度与最终话的出现条件并没有关系。

## 对话部分

### 羽鸟家居间 朝

| | | |
|---|---|---|
| 清司朗 | その…なんだ。……おはよう。 | 友 爱 喜 |

· 大盛り/普通/少なめ/いらない

### 鸦羽神社境内

| | | |
|---|---|---|
| 零 | 本当に……ありがとう。 | 喜 爱 |
| 键 | 正直、初めて见たときは…… | 爱 悲 困 嫌 |
| 朝子 | 私のせいで、あなたをたくさん危险な目に遭わせて……。 | 嫌 爱 喜 怒 |

· 选择爱时可以得到“形见の指轮”。

| | | |
|---|---|---|
| 铃 | そう……なのですよね？お兄さま。 | 爱 喜 |

### 3-2教室 朝

| | | |
|---|---|---|
| 弥纪 | 进学/就职/考えていない | |
| 弥纪 | （玩家名）君は试验の当日お腹痛くなったりしない？ | 爱 友 嫌 |
| 弥纪 | 弥纪と行く/教室に残る | |

· 当选择“弥纪と行く”时

| | | |
|---|---|---|
| 弥纪 | だから、思ったの。こうして～ | 爱 |
| 弥纪 | 卒业しても……こんな风に一绪にいられるかな？ | 爱 |
| 弥纪 | （当弥纪好感度高时）わたし、钝くて气付かないと思うから……。 | 爱 |

· 当选择“教室に残る”时

· 继续选择：屋上～行く/四角研究会～行く/武道场～行く/サボる

· 选择“屋上～行く”时

| | | |
|---|---|---|
| 灯治 | ッたく……情けねェよな。 | 怒 爱 |
| 灯治 | （当灯治好感度高时）笑わずに、闻いてくれるか？ | 爱 友 燃 |
| 灯治 | お前が、安心して背を预けられるような……本物の相棒に。 | 爱 喜 燃 |

·选择“四角研究会へ行く”时

| | | |
|---|---|---|
| 蒐 | 好都合？ | 爱 喜 |
| 蒐 | （当蒐好感度高时）そう……なの、かな？ | 爱 |
| 蒐 | 年の、差。いまだけ……くやしい。 | 爱 友 |

·选择“武道场へ行く”时

| | | |
|---|---|---|
| 长英 | もしかして、わしを探して……？ | 燃 |
| 长英 | まだまだ教えてもらわにゃならん事がありすぎるけェの。 | 燃 |
| 长英 | まさか……こりゃあわしの梦なんじゃあ……。 | 爱 |

·选择“サボる”时

| | | |
|---|---|---|
| 巴 | まさかとは思ったけど……何をしてるのかしら、（玩家名）君？ | 困 |
| 巴 | 生徒会长じゃなくなったら、こんな风に叱らないわよ？ | 嫌 困 |

# 迷宫部分（秋の洞 最上阶）

·队伍中可以带一名同伴，同伴由之前的分支选项所决定，比如之前如果选择“弥纪と行く”，那么进迷宫时就会和弥纪同行。

| | | |
|---|---|---|
| 红绪 | （玩家名）さん。私と……もう一度胜负してください。 | 爱 友 喜 燃 |

·BOSS：佐波守 红绪(隐人化)

**战法** 隐人化的红绪比之前更加厉害，攻击力非常可怕。不过敌方只有她一人，反复用固定的套路去对付她就可以了，比如可以将敌人弹开的花札“萩の屑·一/二”就是不错的选择。红绪的弱点在后背部位，不过绕到后背再射击也会浪费不少AP，在攻击前大家要计算好AP的消耗量。如果不小心败给了红绪也不会Game Over，但是红绪之后就不会加入队伍了。

·获得花札“梅に莺”

| | | |
|---|---|---|
| 红绪 | 兄さまを貴方の力で救ってください。 | 爱 燃 友 |

·现在/未来/两方/わからない

·战胜红绪后她会加入队伍。

# 自由移动

## 屋上

| | | |
|---|---|---|
| 白 | 恶いものではあるまい？ | 爱 喜 友 燃 |
| 零 | 君はこの学园が、好きか？ | 爱 喜 燃 |

## 生徒会室

| | | |
|---|---|---|
| 弥纪 | これも、（玩家名）のおかげだね。 | 友 喜 爱 嫌 |
| 巴 | それじゃ……押すわよ。 | 友 悲 |
| いちる | ——生徒会长！ | 爱 嫌 悲 |

## 职员室

| | | |
|---|---|---|
| 朝子 | こういう忙しさっていいものね。 | 爱 |
| 久荣 | 兴味があるなら、ついてきてもいいぞ？ | 爱 喜 燃 |

## 保健室

| | | |
|---|---|---|
| 蒐 | ちょっと、忧郁。 | 爱 |
| 长英 | わしゃァならんといけん！ | 爱 燃 |

## 武道场

| | | |
|---|---|---|
| 灯治 | おまえだ、（玩家名）。 | 爱 燃 |
| 义王 | これが済んだら、次は——わかってんだろ？ | 爱 燃 |

# 对话部分

## 3-2教室　放课后

| | | |
|---|---|---|
| 弥纪 | ちょっとだけ……ダメかな？ | 喜 爱 |

## 屋上 夕

| | | |
|---|---|---|
| 零 | （玩家名）の、大切なひとたち。……だろう？ | 爱 友 喜 |
| 久荣 | 存分に堪能したか？ | 爱 友 喜 |

# 自由移动

## 图书室

| | | |
|---|---|---|
| 久荣 | キミ自身はどうなんだ？～ | 爱 燃 友 |

## 鸦羽神社

| | | |
|---|---|---|
| 键 | ……有り难うございやす。 | 爱 喜 |
| 白 | 妾にも、绊は出来たのじゃろうか？ | 爱 |
| 铃 | また……言えるですね？ | 爱 |

## カレ-屋

| | | |
|---|---|---|
| いちる | これの特盛り、食べよ？ | 爱 燃 |
| カルパタル | 奇迹のカレー、用意して待ってるからネ！ | 爱 燃 |
| 长英 | ——锻炼あるのみ！そうじゃろう!? | 爱 燃 |

### 中央公园

| | | |
|---|---|---|
| 朝子 | お父さんと、ごちそうをいっぱい作って待ってるわ。 | 喜 爱 |
| 清司郎 | ……（玩家名）。大した奴だよ、お前は。 | 燃 喜 爱 怒 友 |

### 都厅

| | | |
|---|---|---|
| 道佳 | 蒲生のお役目……意外と恶くないかも☆ | 爱 喜 |
| 绚人 | 乐しみになって来ないかい？ | 爱 喜 |

### 驿ビル

| | | |
|---|---|---|
| 巴 | 大船に乗ったつもりで、任せておきなさい。 | 爱 |
| 要 | （玩家名）、气张ろうな。 | 爱 |
| 轮 | なあ、（玩家名）。そのうちさ……じいちゃんと会ってくれよ。 | 爱 喜 |

### 玩具屋

| | | |
|---|---|---|
| 蒐 | ファイルに収めるの……手伝って、欲しい。 | 爱 喜 |
| 英雄 | はっはっは、どうだい、嬉しいだろうッ！ | 爱 燃 |

·得到CD“东京BMフィギュア”。

### 寇圣高校

| | | |
|---|---|---|
| 义王 | ファイルに収めるの……手传って、欲しい。 | 爱 燃 |
| 御雾 | はっはっは、どうだい、嬉しいだろうッ！ | 爱 友 |

·得到CD“东京BMフィギュア”。

| | | |
|---|---|---|
| アンジー | （玩家名）、顽张ろうネ！ | 燃 爱 |

### 新宿御苑

| | | |
|---|---|---|
| 弥纪 | そんなの……寂しいよね。 | 爱 |
| 红绪 | （玩家名）。あなたは、見せてくれるのですか？ | 爱 |

### 歌舞伎町

| | | |
|---|---|---|
| 伊佐地 | お前には、支えてくれる仲间がいる。そうだろう？ | 爱 燃 |
| 筑紫 | 君に迷いはないか？ | 爱 燃 |
| 富坚 | 私にもまだ……出来る事は、あるか？ | 爱 燃 |

### 喫茶店

| | | |
|---|---|---|
| 涩川 | （玩家名）。お前が来てから、だな。 | 爱 喜 |

### 花园神社

| | | |
|---|---|---|
| 零 | 后は、明日の预定を考えていればいいんじゃないかって。 | 爱 喜 |
| 灯治 | だから、そいつが消えちまうってのは……なんだかな。 | 爱 喜 |

## 对话部分

### 新宿驿へ

| | | |
|---|---|---|
| 白 | ——参るぞ。 | 爱 燃 |

## 迷宫部分（龙珠堂）

这是游戏流程中的最终迷宫，迷宫结构很简单，几乎都是单行路线，也没有什么机关，不过迷宫深处将会迎来多场BOSS战，在进入迷宫前一定要做好充分准备。各种回复药品一定要备齐，由于最终BOSS战禁止使用花札以及花札强化武器，最好能装备一个攻击力高的基础武器留作备用。

·**入穴の间：**进入后与6个杂兵战斗。

·**太气の路：**爬上高台后与3个杂兵战斗。

·**降龙の间：**由太气の路进入降龙之间后，可以在须佐之门处使用花札传送回迷宫的入口附近。进入房间中央的红色光柱可以传送到“传送室”。

·**操舵室：**从传送室向南来到操舵室，与6个杂兵战斗。操舵室西方的右舷路通向情报室，东方的左舷路通向研究室。

·**研究室：**进入研究室后与5个杂兵战斗，注意迎击状态的敌人攻击范围很广，要优先使用射击武器解决。之后先向东进入中央的保管室，把拦路的箱子搬开。

·**情报室：**原路返回操舵室，进入右舷路的情报室，与5个杂兵战斗后，先使用花札开启中央的机关，在倒计时完毕之前进入房间右下角位置，使用花札破坏拦路的石块。

·**保管室：**从情报室一路来到保管室，先调查墙壁的开关使拦路的龙气停止，再使用花札一路前进，战胜6个杂兵后沿中央室来到最后的房间。注意接下来将会迎来多场连续的BOSS战，千万不要忘了事先存档。

#### 当灯治好感度高时

| | | |
|---|---|---|
| 灯治 | 俺の……いや、俺たちの言いたい事は、わかってるよな？ | 友 燃 爱 |

#### 当弥纪好感度高时

| | | |
|---|---|---|
| 弥纪 | わたしは……わたしたちは（玩家名）のことを信じてる。……（玩家名）は？ | 燃 爱 |

### 机关室

| | | |
|---|---|---|
| 万黎 | さあ、己が宿命を果たすがいい。 | 燃 |

·BOSS：楼 万黎

**战法** 万黎的弱点在眉心位置，不过正常情况下很难准确瞄准，尽量朝头部位置射击。“萩の眉”仍然是制胜的利器，靠它牵制万黎的行动，再使用范围攻击的格斗武器清理光所有的杂兵，最后再把剩余的AP都用来射击BOSS。注意控制好AP的消耗就没有什么难度。

| | | |
|---|---|---|
| 万黎 | お前は既に人类を凌驾しているというのか……!? | 嫌 |
| 金属质な声 | その力を宙に献じ | 嫌 怒 爱 悲 |

· BOSS：三乘ノ王（第一形态）

**战法** BOSS的弱点在头部位置，瞄准起来比较容易，可以考虑设置花札“红叶に鹿”来提升射击武器的伤害。基本战法还是先使用范围攻击消灭杂兵来争取攻击力提升和AP回复，再把剩余的AP用来射击BOSS，当BOSS的HP低于1/2时会出现剧情，BOSS进入第二形态，并且没收玩家所拥有的花札。

| | | |
|---|---|---|
| 零 | （玩家名）、おれを——おれたちを信じてくれるか？ | 爱 友 燃 |

· BOSS：三乘ノ王（第二形态）

**战法** BOSS第二形态战斗时，玩家不可以使用任何花札，花札强化的武器防具也统统复原，没有强化武器和设置花札的取巧办法，战斗时就要更加小心谨慎。三乘ノ王是迎击状态，它的迎击范围可以通过秘法眼观察到，注意不要走进那个范围内。另外，在破坏中央的光球结界之前，任何攻击对它都无法造成伤害，只能优先攻击中央的结界。BOSS有四种攻击方式，每回合会选择使用其中一招，每一招威力都很惊人，玩家等级不够时很容易被秒杀，只能通过BOSS的姿态判断下一回合它将要使用的攻击方式，以便提前走位才能避开它的攻击范围。

· 具体如下：

BOSS双翅位置出现两个火球，下回合将要使用火球攻击，玩家只有走到BOSS贴身的位置才能够避开。

BOSS的光球结界位于前方一个位置，下回合将要使用光束攻击，玩家无法避开，但可以通过持续攻击光球结界来降低这招的威力，使自己不至于被秒杀，如果攻击力够高，还能够中断BOSS下回合的攻击。

BOSS的光球结界被花札所包围，下回合将要使用光轮攻击，玩家只有走到屏幕版边位置才能够避开。

BOSS在玩家周围设置5个杂兵将玩家包围，下回合将要对该区域使用雷击，玩家可以使用秘法眼来观察杂兵的位置，消灭杂兵打开缺口后，逃离到包围圈外侧即可避开。

· 将BOSS的光球结界击破后会出现剧情，BOSS进入第三形态，同时花札被回收，可以重新设置花札和使用花札强化。

| | | |
|---|---|---|
| 金属质な声 | 此处に终焉を迎える也 | 嫌 怒 无 燃 |

· 零の手を取る/零の手を取らない

· 手を伸ばす/手を伸ばさない

·BOSS：三乘ノ王（第三形态）

**战法** BOSS的第三形态和第二形态的攻击方式完全相同，预备姿势也完全相同，只是由于不再有光球结界，看起来有少许差别，按照第二形态的策略来应对即可。每回合都会出现杂兵为我们送上AP和攻击力加成，这份大礼可万万不要错过。另外，在最终战时也不需要有什么保留，能回复AP的道具也不妨留在这一战使用，力求每回合给BOSS造成更大的伤害。如果收集了全部48枚花札并携带有“形见の指轮”时，我方的战斗力将会大大提升。战胜了三乘ノ王后，就可以看到真正的大结局了。

·二人と协力する/自分一人で受け止める/みんなの力を借りる

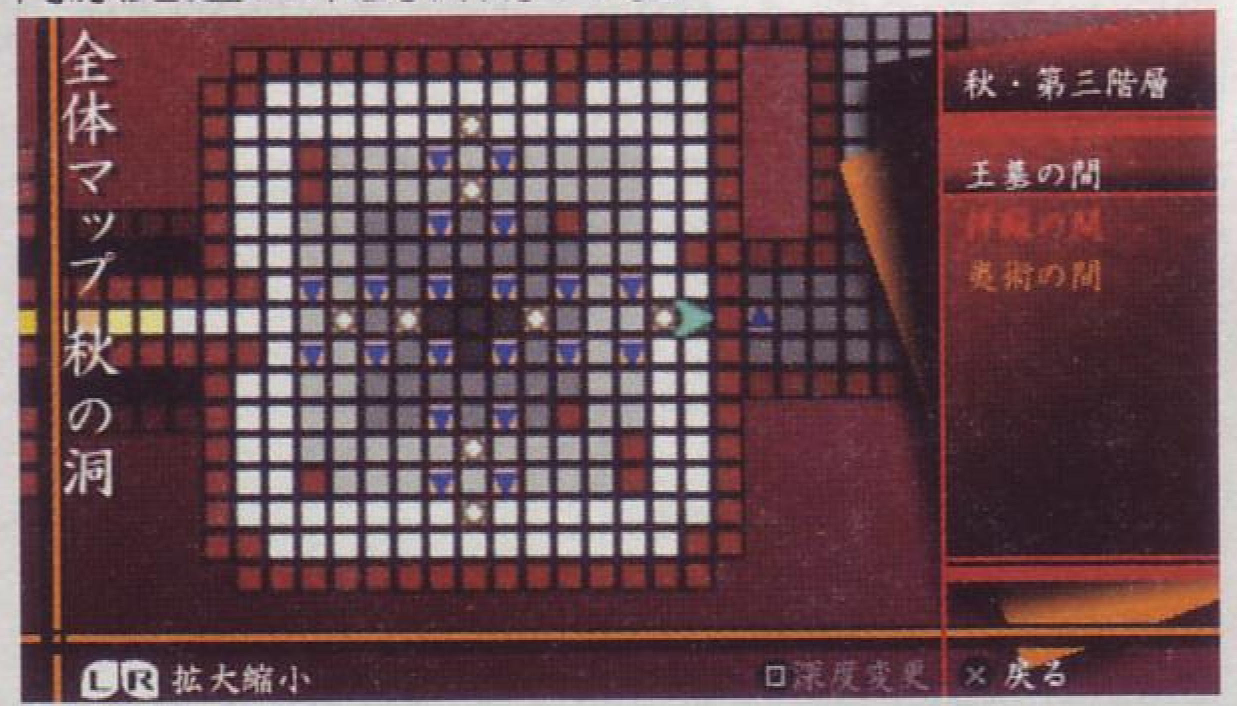
| | | |
|---|---|---|
| 万黎 | ——参るぞ。 | 友 燃 喜 爱 |

## 通关后新迷宫

通关后（无论何种结局）存档再继续读取该存档进行游戏，会提示选择はじめから（重新开始游戏）或者つづきから（继续当前游戏）。选择重新开始的话就是二周目，继承金钱、图鉴和住宅道具等部分要素，选择继续游戏的话，就会进入通关前的自由移动场合。这时候再回到春夏秋冬四个洞窟，可以进入新的迷宫，完成这些追加迷宫后可以挑战隐藏BOSS。如果达成了真结局的条件（即完成最终话），这些迷宫又会开放新的区域，完成后有更强的隐藏BOSS等待着玩家前去挑战。

## 秋の洞 第三階层

**·王墓の间：**房间里分为上中下三层，一共有8扇门，分别为西侧的抨殿の间（上层，需要秘法眼）、白鸟の间（中层），东侧的夷术の间（上层）、渡海の路（下层），北侧的卜占の间（上层）、迎ぇ火の间（中层），南侧的祈雨の间（上层）、熊袭の间（中层）。首先去夷术の间，得到道具“雨呼びの神铎”，再原路返回来到祈雨の间。




**·祈雨の间：**在房间祭坛处使用“雨呼びの神铎”，使水位上升。

**·夷术の间：**一路沿水面的木板跳跃，与6个杂兵战斗后一路前进来到卜占の间。

**·卜占の间：**拥有4格以上的跳跃力，跳跃到左下方高台上得到道具“占龙骨”，再对正下方的神意火使用“占龙骨”。之后观察房间中地板的文字，从右下角的“卜”字样的地板出发，一路沿着有“卜”字的地板前进，如果有其他文字阻挡的话需要跳跃。按照正确路线行进时会有闪光出现，成功完成后在房间正上方处可获得“女王の键”。

**·抨殿の间：**沿须佐之门传送（依次选择两次右侧位置的门），可以得到花札“红叶の屑·二”。

**·迎ぇ火の间：**与6个杂兵战斗，沿西侧的弟桔の路来到白鸟の间，调查操脉珠使龙气消失。

**·熊袭の间：**装备女装后才可以通过石碑（可以从记录点仓库中取出“鸦乃杜女子制服”，如果没有的话可以在学校食堂商店处购买），与6个杂兵战斗。房间左上方和右上方的箱子移动后可以搭桥，从而跳跃到左侧的高台上得到花札“藤の屑·二”。 正上方的石柱可以用武器破坏，来到白鸟の间，调查另外一个操脉珠，使龙气全部消失。

**·白鸟の间：**一路跳跃前进，得到道具“武尊の键”。

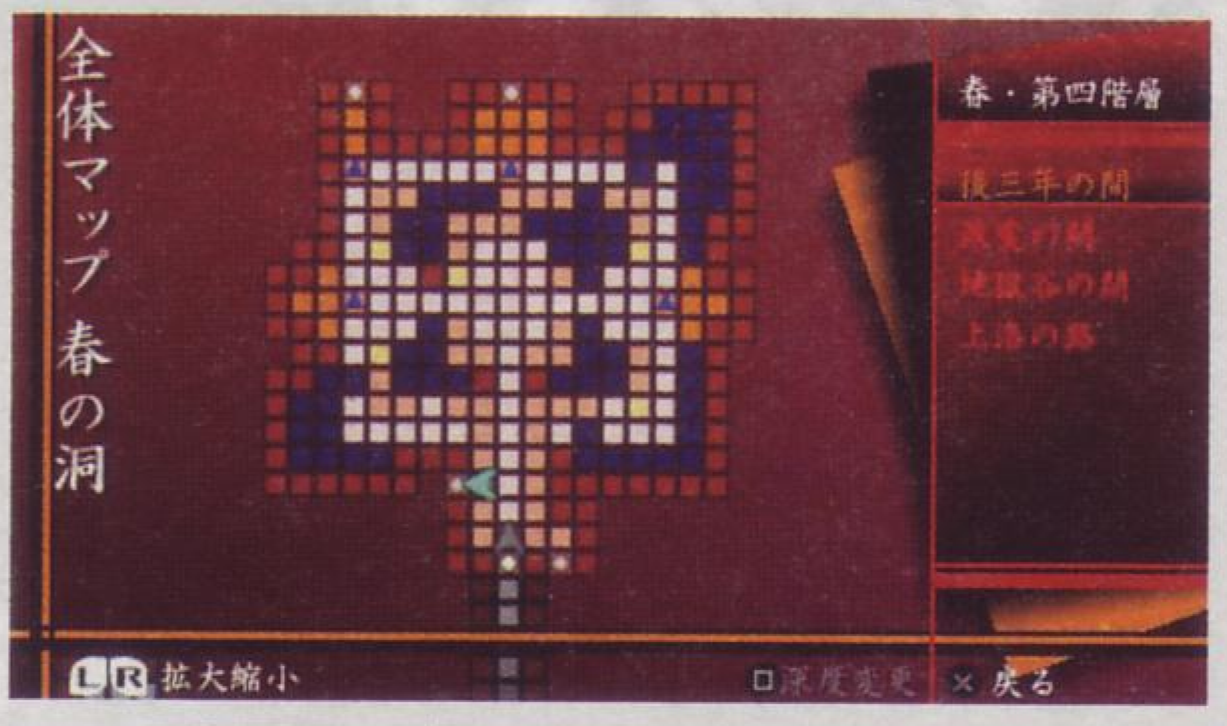
**・王墓の间：**来到房间最下层对东侧的门使用“女王の键”和“武尊の键”，进入“渡海の路”。一路前进来到新罗の间。

**・新罗の间：**调查房间正下方的操脉珠，与6个杂兵战斗，进入正上方的门来到王权の间。

**・王权の间：**得到道具“三日月の印章”，一路前进来到迷宫“龙珠堂”的水月の间，将“三日月の印章”放置在左侧的台座上。

## 春の洞 第四階层

**・后三年の间：**房间除了入口外一共有4扇门，分别是正上方的大杯の间，左上方的出羽国の间，下方左侧的北方坊の路和正下方的政变の间，另外还有东西两侧的须佐之门传送的源义家の间和秀武の间。其中北方坊の路和政变の间暂时不需要去，首先先来到出羽国の间。




**・出羽国の间：**选择左侧的须佐之门传送，再使用秘法眼进入隐藏的国司の间，得到花札“菊の屑・二”。再选择右侧的须佐之门，得到房间中央的防具“野球帽”。

**・大杯の间：**连续进行多场杂兵战，注意门口附近的隐藏敌人。战斗胜利后得到道具“反旗の志”。

**・源义家の间：**与5个杂兵战斗，之后从房间深处的大坑的南侧跳下进入败走の间的高台位置。

**・败走の间：**与6个杂兵战斗，并在战斗中由高台前进，在房间左上角的石板处使用“反旗の志”，得到道具“败走の简书”。再通过推拉和跳跃等多种方式，把箱子运到房间左上方的地板处，从而结束战斗，之后从旁边的门离开进入秀武の间。

**・秀武の间：**在房间左侧使用“败走の简书”，得到道具“共斗の志”。

**・源义家の间：**回到源义家の间，在左侧台座使用“共斗の志”结束战斗状态，再从右侧门进入金泽栅の间。

**・金泽栅の间：**连续与杂兵战斗，解除房间封印，进入以仁王の间。

**・以仁王の间：**与不断出现的杂兵战斗，并在战斗过程中将三个箱子运到房间中央位置搭桥，然后返回入口处高台，连续跳跃到达另一侧高台。再使用武器破坏高台上的机关，解开门的封印。

**・富士川の间：**沿路进入富士川の间，与3名杂兵战斗，在战斗过程中连续破坏石块前进，将房间中间的机关破坏。房间右侧使用秘法眼可以进入墨俣川の间，得到花札“桐の屑・一”。

**・义和の路：**得到道具“牡鹿の印章”，一路前进来到迷宫“龙珠堂”的水月の间，将“牡鹿の印章”放置在右侧的台座上，解开房间的封印，进入房间和BOSS“春秋ノ连”战斗。

・BOSS：春秋ノ连

**战法** BOSS不算强，依靠消灭杂兵获得AP奖励和攻击力加成，再射击BOSS即可，BOSS胸部的月牙图案是它的弱点。击败BOSS后可获得BGM“玄鸟追い追い背なの影”。

## 冬の洞 第三階层

**・霸者の间：**先登上房间左下角的梯子，借助花札飞到右下角的门，进入安土の间。

**・安土の间：**用花札启动房间机关，与5个杂兵战斗，沿门进入伊贺の间。

**・伊贺の间：**登上梯子，与4个杂兵战斗，调查墙壁的画打开通道。从房间东侧第二个坑跳下，落入安土の间的高台。

**・安土の间：**推箱子铺路并调查操脉珠，使伊贺の间的龙气消失，再由须佐之门返回伊贺の间。

**・伊贺の间：**一直向北来到房间梯子附近，与6个杂兵战斗，从房间左上角的坑跳下，进入大老の间。

**・大老の间：**调查操脉珠，再度返回伊贺の间，这次选择房间上方偏右的3个方格的坑跳下，进入凋落の间。

**・凋落の间：**得到道具“血の证”，再从房间的坑跳入大老の间。

**・大老の间：**在台座使用“血の证”，得到“神君の键”，由须佐之门返回伊贺の间。

**・伊贺の间：**选择房间下方两个坑任意一个跳下，进入政争の间。

**・政争の间：**一路向左，在尽头附近的墙壁调查打开通道，与5个杂兵战斗，一路前进到尽头调查操脉珠。原路返回，向右侧前进，在

房间右上角使用秘法眼进入比兴の间。

·**比兴の间：**与5个杂兵战斗，先推箱子搭好跳板，再用花札打开房间相应机关，一路沿箱子跳上房间下方的高台，得到花札“芒の屑·一”以及一些其他道具，再原路返回政争の间。

·**政争の间：**调查房间右下角的墙壁打开通道，和5个杂兵战斗，调查操脉珠，再沿下方的门进入谗言の路。

·**大老の间：**由谗言の路进入大老の间，与4个杂兵战斗，得到道具“忍耐の键”。再由须佐之门返回霸者の间。

·**霸者の间：**在右侧大门前使用“忍耐の键”和“神君の键”，进入大老の间。

·**大老の间：**用花札启动房间机关，与6个杂兵战斗，来到房间右下角的门，进入评定の路。

·**关ヶ原の间：**由评定の路和政争の间来到关ヶ原の间，与3个杂兵战斗，并在战斗中用武器打破左上角的障碍物，转动高台上的机关使杂兵不再反复出现，再从下方的门进入将军の路。

·**将军の路：**得到道具“猪牙の印章”，进入迷宫“龙珠堂”的兽华の间，把“猪牙の印章”放在左侧的台座上，返回地面即可。

## 夏の洞 第三阶层

·**开化の间：**先从房间左侧最下方的门进入隐栖の间。

·**隐栖の间：**与5个杂兵战斗，推箱子搭桥跳到房间右侧高台，一路前进开化の间。

·**开化の间：**使用花札一路飞到操脉珠处并调查，再跳下高台，来到士魂の间，其中一扇隐藏门需要使用秘法眼才能进入。

·**士魂の间：**先下梯子调查操脉珠，再上梯子来到开化の间的高台。

·**开化の间：**使用花札浮空到达房间上方的高台再跳下，再沿门进入士魂の间的另一个入口。

·**士魂の间：**下梯子得到“华族の矜持”，跳下高台来到房间下方，再原路返回隐栖の间。

·**隐栖の间：**使用“华族の矜持”打开被封印的门，进入士魂の间。

·**士魂の间：**跳下高台来到房间右侧，与6个杂兵战斗，调查操脉珠，将箱子推到房间上方搭桥，再从房间左上方的高台跳往右上方的高台（需要4格以上的跳跃力），一路前进来到开化の间的最高位置。

·**开化の间：**来到房间最上方位置再从高台跳下（左上角的隐藏房间有BGM道具），进入右上角的西乡洞の间。

·**西乡洞の间：**与6个杂兵战斗，由须佐之门传送到开化の间。

·**开化の间：**在高台上跳向下方的第一个高台，再从高台跳下，进入士魂の间。借助箱子搭桥，跳跃进入房间左上方的门，到达西乡洞の间。

·**西乡洞の间：**得到“富国の秒针”，由须佐之门传送到开化の间。

·**开化の间：**借助花札一路飞到房间最下方，对着钟表使用“富国の秒针”，下梯子来到房间地面位置，与杂兵连续战斗，一路向房间最上方前进，来到“脱亚の间”。

·**脱亚の间：**得到花札“梅の屑·二”，进入房间上方右侧的门，来到帝国の路。

·**帝国の路：**得到“牡丹の印章”，进入迷宫“龙珠堂”的兽华の间，把“牡丹の印章”放在右侧的台座上，解开房间的封印，进入房间和BOSS“冬夏ノ理”战斗。

·BOSS：冬夏ノ理

**战法** 同样是不算很难对付的BOSS，消灭杂兵后再集中射击它，弱点是头部的野猪面具位置。可以多多利用各种花札来限制BOSS的行动。击败BOSS后可得到BGM“杜宇の初声胧に消ゆ”。

完成最终话以后再继续游戏，原有的通关后新迷宫就会开放新的区域，这些新区域都在原有迷宫的内部。不需要打败春秋ノ连和冬夏ノ理这两个BOSS，惟一开放条件只是要求完成最终话通关。

## 秋の洞 第三阶层（新区域）

·**王墓の间：**从王墓の间的最下层的左侧的门进入，可以到达迷宫新区域的纳棺の间。

·**纳棺の间：**进入房间右下角的门，到达生口の间。

·**生口の间：**调查房间内的操脉珠，与6个杂兵战斗，从台座得到道具“黄泉路の键”，再原路返回。

·**纳棺の间：**搬开箱子，使用秘法眼进入左

下角的门，到达升魂の间。

・**升魂の间：**上梯子从右边的坑跳下，来到殉葬の间。

・**殉葬の间：**请仔细对照地图，按照以下步骤行动：

1.调查面前的操脉珠，使用花札飞行，再调查面前的操脉珠，从须佐之门传送。

2.使用花札飞行，到达平台右上角位置，跳入附近的坑。

3.调查操脉珠，再从须佐之门传送。

4.选择左上角的须佐之门传送。

5.调查操脉珠，再从须佐之门传送返回。

6.选择左下角的须佐之门传送。

7.调查操脉珠，再从须佐之门传送返回。

8.选择右下角的须佐之门传送。

9.调查操脉珠，再从须佐之门传送返回。

10.选择正上方的须佐之门传送。

11.选择正下方的须佐之门传送。

12.返回升魂の间，从左边的坑跳下。

13.选择左上角的须佐之门传送。

14.得到道具“道返しの岩”。

・**纳棺の间：**从高台跳下，在正上方的门使用“黄泉路の键”和“道返しの岩”解除封印，来到移れの间。

・**移れの间：**与6个杂兵战斗，连续跳跃到房间最上方解除战斗，进入祓の路。

・**祓の路：**得到“封印の右片”，进入迷宫“龙珠堂封印部”的禁龙の间，将其放在门上。

## 春の洞 第四阶层（新区域）

・**后三年の间：**从入口处左侧的门进入政变の间，就是迷宫的新区域。

・**政变の间：**与杂兵战斗，在战斗中搜索房间踏板机关，每踩下一个机关会新增一些杂兵，全部5个机关解除后战斗结束。之后先进入左下角的驹王の间。

・**驹王の间：**与6个杂兵战斗，再从左上角的门进入地狱谷の间。

・**地狱谷の间：**与5个杂兵战斗，把两个高台的牛角石柱都推下高台，再从右侧的门返回驹王の间。

・**驹王の间：**从须佐之门传送到上洛の路。

・**上洛の路：**搬开面前的箱子，再返回政变の间。

・**政变の间：**从右上角的门进入橘の间。

・**橘の间：**与6个杂兵战斗，再使用花札来到房间下方的门，进入举兵の间。

・**举兵の间：**将高台的石柱推下，并放置在对应颜色的方格内，再将最后的黑色石柱推到房间最下方的黑色方格内，最后从须佐之门返回上洛の路。

・**上洛の路：**先用花札炸开石块，跳跃到对面台阶，从房间最上方的岩石处飞行来到房间下方，得到“缚键の上片”，进入迷宫“龙珠堂封印部”的退人の间，将其放在门上。

## 冬の洞 第三阶层（新区域）

・**比兴の间：**从入口到达比兴の间需要一番周折，具体路线请参考原有迷宫部分，这里不再重复。到达比兴の间后，将房间右侧的箱子推开，进入右侧的门来到杂兵の间。

・**杂兵の间：**与4个杂兵战斗，之后借助花札浮空到最高点，向右侧房间高台跳跃，再从该高台跳下到达房间右上角的高台，进入贱ヶ岳の间。

・**贱ヶ岳の间：**很简单的“仓库番”式谜题，推开箱子后与6个杂兵战斗，从须佐之门进入太阁の间。

・**太阁の间：**将面前的箱子向后拉一格，从须佐之门返回贱ヶ岳の间，再返回杂兵の间。

・**杂兵の间：**浮空后来到房间右侧高台，再从下方跳下，到达房间右下角的高台，进入大返しの间。

・**大返しの间：**用花札启动房间机关，与6个杂兵战斗，战斗结束后再次启动机关，尽可能以跳跃代替步行。在限制步数内来到房间最右边的须佐之门位置，选择高台下的须佐之门传送到太阁の间。

・**太阁の间：**将面前的箱子向后拉一格，从须佐之门返回大返しの间，再登上高台的须佐之门，返回到杂兵の间的大返しの间入口高台位置。

・**杂兵の间：**从所在高台位置向上跳下，来到攻城の间的入口高台。

・**攻城の间：**与6个杂兵战斗，使用秘法眼进入干杀の间，从须佐之门传送到大返しの间。

・**大返しの间：**调查面前的操脉珠，再原路返回，回到攻城の间。

・**攻城の间：**一路来到房间最右侧的须佐之门，传送到太阁の间。

・**太阁の间：**将面前箱子向后拉一格，原路返回到杂兵の间。

・**杂兵の间：**浮空后来到房间最高点，跳向右侧平台直接进门，来到太阁の间。

・**太阁の间：**从房间左下角的岩石处飞行，来到房间右侧，与6个杂兵战斗后，从须佐之门传送到天下人の路。

・**天下人の路：**得到道具“封印の左片”，进入迷宫“龙珠堂封印部”的禁龙の间，将其放在门上。进入房间和BOSS“桐＝凤凰”战斗。

· BOSS战：桐ニ凤凰

**战法** BOSS能力非常可怕，攻击力极高，移动范围也很大，玩家凭借自身能力与其硬拼几乎是毫无胜算的。BOSS的弱点是五条彩色的尾巴，属性是冬，不过一般的射击武器对它的伤害实在不明显。玩家要做好打持久战的准备，需要准备大量消耗性道具和精良春属性武器，使用能够限制BOSS行动的花札也非常重要。打败BOSS后可得到武器“天羽々矢”，性能非常出色。

## 秋の洞 第三阶层（新区域）

**·开化の间：**已完成迷宫的话，可以直接一路向上来到脱亚の间，再进入正上方的门到达新区域格差の路，一路前进来到暗深の间。

**·暗深の间：**进入左上角的污毒の间。

**·污毒の间：**注意踏入毒沼后就会陷入攻击不能的麻痹状态，还好房间里没有任何敌人。将房间内的箱子向下移动4格，再向左移动1格，最后返回暗深の间。

**·暗深の间：**进入右上角的激化の间，用花札开启房间机关，与6个杂兵战斗后，由须佐之门传送到暗深の间的右上角高台。

**·暗深の间：**调查操脉珠，再用花札飞行到左上角，从须佐之门传送到污毒の间。

**·污毒の间：**借助之前放置的箱子跳到高台处，用花札开启机关，与6个杂兵战斗，战斗后再次启动机关，来到房间右下角的须佐之门，传送到暗深の间。

**·暗深の间：**调查操脉珠，跳下高台，进入左下角的皇统の间。

**·皇统の间：**用花札开启房间机关，与4个杂兵战斗，战斗后再次启动机关，一路跳跃前进来到左下角的须佐之门，传送到暗深の间。

**·暗深の间：**调查操脉珠，在使用花札飞到房间右下角，从须佐之门传送到义和の间。

**·义和の间：**跳下高台，调查操脉珠，返回暗深の间，沿原路来到皇统の间并回到义和の间的高台。用花札开启机关，与4个杂兵战斗。再次按照原路返回高台，开启机关，来到房间左上角的须佐之门传送到暗深の间。

**·暗深の间：**调查操脉珠，使房间中间的最后一道龙气消失，再返回房间最下方入口，使用花札飞行来到房间最上方，进入思想の路。

**·思想の路：**得到“缚键の上片”，进入迷宫“龙珠堂封印部”的退人の间，将其放在门上。进入房间和BOSS“柳ニ雨”战斗。

· BOSS战：柳ニ雨

**战法** BOSS和桐ニ凤凰一样厉害，攻防能力相当强大，根本没有与其硬拼的可能，射击弱点是伞面位置，属性是秋，可以用冬属性的武器来对付它。多用花札和消耗性道具，耐心稳扎稳打还是有可能取胜的。打败BOSS后可得到武器“天之琼矛”。

A HIDEO KOJIMA GAME

# METAL GEAR SOLID®
## PEACE WALKER

本次《潜龙谍影 和平行者》的研究为大家带来特别任务分析、设计图取得方法、全勋章获得条件。本作丰富的收集要素，能让人轻轻松松消玩上数十小时，丰富的特别任务中隐藏着无数的秘密，每种任务目标在每张地图上套一遍，也不会在多达128个的特别任务中感到太多重复感。因为任务目标相似，完成路线多种多样，就不去每个任务单独讲述了，而是将规则讲明，特别奇怪的任务会单独讲解。

文 雷电 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

| 潜龙谍影 和平行者 | | | |
|---|---|---|---|
| Metal Gear Solid: Peace Walker | | | |
| Konami | ACT | 2010年4月29日 | 日版 |
| 1～6人 | 5229日元 | 无对应周边 | |

# 特别任务
## EXTRA OPS

本作的特别任务（EXTRA OPS）都有一个数字编号，从1到128号总共128个，但是任务出现的顺序是打乱的。特别任务的开启方法并不难，除了“狩猎任务”的出现方法特殊外（请参考上期杂志），其他所有任务都是只需要完成它之前的某一个任务即可开启，这个任务可能是主线流程任务，也可能是一个特别任务，不需要达到特别评价，不需要特殊方法。

要想完成所有的特别任务的最直接方法，就是在任务选择界面中调到ALL OPS（全部任务）一栏，这里的任务是将主要任务和特别任务打乱序号顺序、按任务的先后出现顺序排列的，只要完成列表最下端最后出现的任务就能开启新任务，所以你要做的就是不用管评价一路打下去。不过，很多强力物品的设计图都隐藏在各个任务的角落里，还有一些设计图需要一些非常困难的任务达成S级才能取得，这就让玩家有了繁复挑战特别任务的动机（设计图的取得方法也会在后文中列出）。按特别任务的完成条件，基本上可以分为以下几个大类。

# 射击类任务

包括射击训练和目标靶子射击两种。目标靶子射击任务需要将所有靶子都打倒才能完成任务，靶子是几个一组，每组按顺序出现，打碎前一组的全部靶子，后面一组才会出现，如果漏过了一个靶子而直接向前冲，就无法取得理想评价了。推荐在靶子密集的关卡使用射速快的轻型自动步枪，靶子单个出现的关卡选择举枪快的手枪。

米勒

# 回收俘虏类任务

回收目标俘虏的任务，目标一般都在最后一个场景中，部分关卡被敌人发现会减时间。其中15号任务就一个场景，需要将场景中的特殊研究员回收，回收错误的士兵会减时间，研究员是随机的一个士兵，拿着香蕉。

# 目标爆破类任务

需要携带C4将任务中的目标爆破。安装C4到目标，遥控爆破时会发出巨大响声，如果周围还有敌兵，会引发警报，在警报状态无法到脱出点完成任务，所以最好先将附近的敌兵都无力化再爆破。

# 无力化敌方士兵类任务

无力化士兵分三种方法：麻痹、眩晕、Holdup和杀死敌兵，前三种都是取得高评价的可取方法。有些特别任务开始后敌人就处于警惕状态，Holdup无法实现，使用杀死方法外的无力化手段击倒的士兵头顶出现蓝色骷髅头，一小段时间后消失，可以在其消失前搜身取得物品。这些关卡建议使用麻醉狙击枪、麻醉手枪、麻醉散弹枪、睡眠地雷、睡眠火箭筒等武器取得高评价。

# 回收物品类任务

场景中有各种物品等待玩家回收，有些道具处于非常隐蔽的位置，要想取得高评价，最好使用带有チャネラー技能的MSF士兵，使用他进入关卡就可以看到地图上目标道具的地点，非常方便。28号、29号特别任务需要用C4炸弹将物资箱炸开，取得散出的道具。33号、34号任务是回收场景中的所有阔刀雷（Claymore），阔刀雷分前后，以前的作品中，趴在地上匍匐前进不管前后，都可以直接回收，而本作中因为取消了匍匐，取而代之的是蹲着走，不能从正面回收阔刀雷，只能从背面蹲着靠近，才能回收，阔刀雷的前后很容易区分，正面颜色为明亮的黄色，背面则是较暗的灰色，还有弧度区别。

# 潜入类任务

分为35到37号的Holdup（ホールドアップ）任务和45到50号的完全潜入（完全ステルウ）任务两种。Holdup任务中玩家只能使用FREEZE一种方法无力化士兵；完全潜入任务中可以使用杀死敌人之外的三种无力化士兵方法，但是关卡长度比Holdup任务长，敌人配置也更强。潜入任务的标准配置是麻醉手枪和潜入服。完全潜入类任务要想取得S级评价，最好携带各种雷达，尤其是可以探测周围地形和敌人视野范围的弧波雷达（ソリトンレーダー），一路上不能耽搁，看清敌人面对方向，使用FREEZE无力化所有背对你的敌人，使用麻醉手枪麻醉迎面而来的敌人，快速前进才行。

# 特殊任务

021号特别任务，需要在大桥上破坏25辆卡车。卡车从场景右侧出现，一路向左，建议使用高威力的狙击枪射击卡车头发动机所在位置，数枪即可打爆一辆，另外可携带火箭筒，一发一辆，但是因为火箭筒上弹速度慢，在同时出现多辆卡车时会无能为力，所以只能作为辅助。也可以利用卡车沿途上的油桶，经过时打炸引爆卡车。

52号特别任务是摧毁40个飞行侦察机，推荐同时携带狙击枪和机枪。

56号特别任务是用一发子弹摧毁场景中的所有敌人，左右各有一个油桶，还有一个飞行侦察机左右飞行，耐心等待，在其飞到两个油桶正中时用仅有的一发子弹打爆侦察机，它的爆炸会引爆两个油桶，所有目标全部摧毁。

57好58号特别任务是要玩家给敌方部队长拍照，必须携带照相机。部队长会举着枪做蹲起运动，必须在他做运动的时候将他整个人的身体都拍摄到照片内才算合格的照片，照片合格时会有清脆的提示音。57号任务的目标在河边小楼的码头上；58号任务中部队长会在场景中跑来跑去，等他停下来做运动时拍照吧。

▲重生的《猪小弟》。

59到62号特别任务是幽灵士兵任务：59号特别任务需要对一个隐形的幽灵拍照，需要携带照相机，携带声波雷达可以发现幽灵的位置，如果有弧波雷达则更好，靠近后拍照。“王者的遗产”类任务需要躲避幽灵取得场景内的道具，每个幽灵是对应一个死尸的，对死尸使用心脏按摩术就可以将王者的灵魂拉回尸体安抚其不再骚动。

63到65号特别任务是三个“猪小弟”打气球的任务，任务开始后会有回收气球拉着士兵向天空升起，在气球飞到看不见的高度前将其打爆才行，如果有超过数量限制的气球飞离视线就算任务失败。狙击步枪是必要的武器，推荐使用可以用滑杆瞄准的猎人型或动作型操作模式，用滑杆才能更精确地瞄准气球。

66号特别任务是放置飞弹命中MSF基地，会有30颗飞弹从不同的角度飞来，需要注意飞弹会从不同的方向升起，可以使用连发狙击枪，不过使用机枪扫射也是不错的方法，不让一颗飞弹炸到基地就可以获得S级评价。

# BOSS战类任务

对大型兵器或AI兵器的战斗，玩法和流程中的BOSS战相同，战法在134辑的攻略中已经写出，这里不再赘述。需要注意的是，高级的大型兵器战中支援的步兵数量非常多，多人联机的话士兵数还会乘倍增加，要想取得高评价睡眠气球、睡眠火箭筒等是必备道具，了解每种战车的行进路线也是非常重要的。特别任务中的AI兵器战都是强化的BOSS，“贰型”就比流程中的血厚很多，“改型”更是异常强大，不管是攻击力还是防御力都和之前见到的BOSS不是一个级别，等拥有强力武器再来挑战吧！

▲颜色变为深红色的“和平行者 改”。

# 设计图取得方法及物品升级效果

1.有些物品的设计图取得方法不惟一。

2.完成佣兵任务（OUTER OPS）的奖励设计图有时会出现随机的变化，如果该任务未出现设计图，那么完成同等级内的其他佣兵任务就会取得。

3.RANK提升时，会增加武器的攻击力，以下均不单独说明，只说明增加攻击力之外的其他效果。无其他效果或不能升级的物品为空白。

4.主线流程任务为MAIN OPS；特别任务为EXTRA OPS。

## ハンドガン（手枪）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|---|---|---|
| Mk.22 | 初期拥有 | 消声器耐久度上升 |
| EZ GUN（LR） | EXTRA OPS 032 机密书类回收，第一个区域 | 生命回复量增大 |
| EZ GUN（MR） | MAIN OPS パスとデート 使用言灵“眠れ…”（英雄度达到115000时取得该言灵）让帕兹睡着，然后搜身后得到。 | 气力回复量增大 |
| PM | EXTRA OPS 016 フルトン回收 三叉路区域 | – |
| PB/6P9 | MAIN OPS ザドルノフ搜索6任务完成奖励 | 加装消声器 |
| M1911A1 | MAIN OPS サンディニスタ司令官接触任务完成奖励 | 加装消声器 |
| M1911A1カスタム | EXTRA OPS 034 クレイモア回收，地图西南 | 加装消声器 |
| C96（RANK3） | EXTRA OPS 020 S评价奖励 | 可以全自动射击 |
| M19 | EXTRA OPS 009 ターゲット射击任务完成奖励 | – |
| カンプピストル | OUTER OPS的“敌前哨部队の排除03”、OUTER OPS的“敌主力部队の击破01” | 命中率上升 |
| バナナの栽培说明书 | EXTRA OPS 035ホールドアップ任务完成奖励 | 香蕉，无升级 |

## ショットガン（散弹枪）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|---|---|---|
| 水平二连ショットガン | MAIN OPS アマンダ追踪选别所的小房间 | RANK 2锯短枪管，上弹时间缩短，隐蔽率上升，后面的升级缩短上弹时间。 |
| 水平二连(ゴム弹) | EXTRA OPS 023 敌兵歼灭任务完成奖励 | 缩短上弹时间 |
| M37 | EXTRA OPS 028 アイテム夺取 | RANK 3增加装弹量，RANK 4加装消声器 |
| スパス12（SPAS–12） | EXTRA OPS 062 亡者の遗产任务完成奖励 | RANK 4增加装弹数8发 |
| CAW | OUTER OPS的“敌据点の制压01” | – |

## アサルトライフル（突击步枪）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|---|---|---|
| M16A1 | 初期拥有 | RANK 3加装消声器 |
| M16A1（ショットガン） | EXTRA OPS 023 敌兵歼灭 溪谷桥下 | – |
| M16A1（ショットガン，带激光瞄准镜） | EXTRA OPS 046 完全ステルス 精制所一层中央或坂道东北 | – |
| パトリオット | EXTRA OPS 068 カズとデート 攻击米勒，他气绝后搜身得到 | – |
| M16A1（グレネード） | EXTRA OPS 025 敌兵歼灭 最初区域内 | – |
| M16A1（グレネード，带激光瞄准镜） | EXTRA OPS 055 美兵救出 S评价奖励 | – |
| M16A1（スモークG） | EXTRA OPS 026 敌兵歼灭 米军ミサイル基地/通用口 | – |
| M16A1（スモークG，带激光瞄准镜） | EXTRA OPS 066 ミサイル迎击S评价奖励 | – |
| M653 | EXTRA OPS 059 心灵写真 南方中央的集装箱上 | – |
| M653(グレネード) | EXTRA OPS 047 完全ステルス 坂道中央 | – |
| M653(ショットガン) | EXTRA OPS 048 完全ステルス 集装箱上，需要用箱子垫脚才能上去 | – |
| M653(スモークG) | EXTRA OPS 049 完全ステルス 地下通路A中央 | – |
| RK47 | EXTRA OPS 013 フルトン回收 小房间中/EXTRA OPS 039 据点防卫 北边小房间中 | – |
| RK47（グレネード） | OUTER OPS“步兵战斗部队の击破02” | – |
| ADM63 | EXTRA OPS 045 完全ステルス 任务完成奖励 | – |
| ADM65 | OUTER OPS的“敌前哨部队の排除01” | – |
| RK47（スモークG） | OUTER OPS “装甲车部队の排除4” | – |
| RPK | EXTRA OPS 037 ホールドアップ | 升级后弹夹容量增加 |
| FAL | EXTRA OPS 036 ホールドアップ 西边小房间 | RANK 3轻量化，RANK 4加装激光瞄准镜 |
| SUG | EXTRA OPS 047 完全ステルス S评价奖励 | – |
| G11 | EXTRA OPS 048 完全ステルス S评价奖励 | – |
| 火龙の刚翼（种子岛） | 火龙狩猎任务随机奖励物品 | – |

## サブマシンガン（轻型自动枪）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|---|---|---|
| M10 | MAIN OPS アマンダ追踪 | – |
| M10(バレルジャケット付) | EXTRA OPS 036 ホールドアップ 北边的小房间 | – |
| Uz61 | EXTRA OPS 015 フルトン回收 坂道中央东侧 | – |
| MP5A2 | EXTRA OPS 057 パパラッチ 中央小房间红色的门前 | – |
| MP5SD2 | EXTRA OPS 037 ホールドアップ S评价奖励 | – |
| M1928A1 | MAIN OPS 火口内基地潜入 | – |

## スナイパーライフル（狙击枪）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|---|---|---|
| M1C | MAIN OPS 开端/资材搬入施设调　任务完成奖励 | 加装3阶段变焦瞄准镜 |
| M1C（气力回复弹） | EXTRA OPS 046 完全ステルス フェルテ・ラ・ラデラ区域 | 加装3阶段变焦瞄准镜 |
| M21 | MAIN OPS ザドルノフ搜索4任务完成奖励 | 加装3阶段变焦瞄准镜，RANK 4增加散弹枪管，RANK 5加装消声器 |
| M700 | EXTRA OPS 058 パパラッチ任务完成奖励 | – |
| M700（生命回复弹） | EXTRA OPS 041 据点防卫任务完成奖励 | – |
| モシンナガン | MAIN OPS 对战车战：T–72U | 麻醉狙击枪，RANK 5加装消声器 |
| SVD | EXTRA OPS 035ホールドアップ ボスケ・デル・アルバ区域中央 | RANK 4增加装弹量 |
| SVD（ナイトビジョン） | OUTER OPS的“敌据点の制压03” | 夜视瞄准镜版 |
| WA2000 | EXTRA OPS 065 ブーヤン・ミッション S评价奖励 | RANK 4增加三阶段变焦瞄准镜 |
| PTRD1941 | EXTRA OPS 050 完全ステルス エル・セナガル/峡谷 | – |
| PTRS1941 | EXTRA OPS 049 完全ステルス S评价奖励 | – |
| ステルスガン | MAIN OPS 对メタルギアZEKE战任务完成奖励 | 隐形枪，增加使用次数 |
| レールガン | EXTRA OPS 117 对クリサリス改战 S评价奖励 | – |
| レールガン用ダイナモ | 和轨迹枪同时获得，合作时充电用 | – |
| マシンガン（机枪） | 轨迹枪 | – |
| M60 | MAIN OPS ジャングルトレイン追踪任务完成奖励 | – |
| M60(撤甲弹) | EXTRA OPS 043 重要物资防卫任务完成奖励 | – |
| M63A1 | OUTER OPS“步兵部队の击破03” | RANK 4增加装弹量 |
| PKM | EXTRA OPS 028 アイテム夺取任务完成奖励 | 增加装弹量，RANK5加装散弹枪管 |
| MG3 | EXTRA OPS 031 机密书类回收任务完成奖励 | – |
| MG3（撤甲弹） | EXTRA OPS 044 重要物资防卫任务完成奖励 | – |
| M134 | EXTRA OPS 075 对装甲车战:LAV–typeC Custom S评价奖励 | – |
| 电磁波照射ガン | EXTRA OPS 079 对战车战:T–72A Custom S评价奖励 | – |

## ミサイル（导弹发射器）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|---|---|---|
| M202A1（RANK3） | EXTRA OPS 062 亡者の遗产 S评价奖励 | – |
| M202A1（RANK4） | EXTRA OPS 107 对战斗ヘリ战:Mi–24D Custom S评价奖励 | – |
| RPG2 | EXTRA OPS 030 机密书类回收任务完成奖励 | – |
| RPG7 | EXTRA OPS 0038 据点防卫任务完成奖励 | – |
| FIM–43 | MAIN OPS 对战斗ヘリ战：Mi–24A | – |

| | | |
|---|---|---|
| XFIM—92A | OUTER OPS "敌主力部队の排除02" | — |
| カールグスタフM2 | MAIN OPS 对クリサリス战 | — |
| Cグスタフ（榴弹） | EXTRA OPS 024 敌兵歼灭任务完成奖励 | — |
| Cグスタフ（フルトン） | EXTRA OPS 98 对战车战MBTk—70Custom任务完成奖励 | — |
| M47 | EXTRA OPS 111 对战斗ヘリ战：AH56A—raider Custom S评价奖励 | — |
| 轰龙の重牙（"人间パチン虎"用支柱） | 轰龙狩猎任务随机奖励 | — |
| 核龙の粘液（"人间パチン虎"用ゴムRANK1） | 核龙狩猎任务随机奖励 | — |
| 核龙の浓液（"人间パチン虎"用ゴムRANK2） | EXTRA OPS 127 ギアレックス・G歼灭作战任务随机奖励 | — |
| 核龙の激液（"人间パチン虎"用ゴムRANK3） | EXTRA OPS 128 ギアレックス・カリブ大决战任务随机奖励 | — |

## 投掷武器

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|---|---|---|
| スタングレネード | MAIN OPS アマンダ追踪关押阿曼达的小楼的二楼 | 震撼弹，增强效果范围 |
| スモークグレネード | MAIN OPS 开端/资材搬入施设调　任务完成奖励 | 烟雾弹，增长冒烟时间 |
| チャフグレネード | MAIN OPS 对ピューパ战 | 电子妨碍手雷，效果时间增长 |
| スモークグレネード（不同颜色） | MAIN OPS ザドルノフ搜索 沼地东南 | — |
| 电磁ネット | EXTRA OPS 083 对战车战：MBTk—70 Custom S评价奖励 | — |
| 睡眠ガスグレネード | EXTRA OPS 027 敌兵歼灭S评价奖励 | — |
| 设置武器 | 睡眠手雷，催眠效果强化 | — |
| C4爆弹 | MAIN OPS チコ救出 | — |
| クレイモア地雷 | EXTRA OPS 018 ターゲット爆破 关押阿曼达的小楼的二楼 | — |
| 杂志の台割 | EXTRA OPS 051 障害物爆破 | 延长吸引敌人注意力的时间 |
| 人气ホビー杂志の台割（　刊ファミ通） | EXTRA OPS 010 フルトン回收任务完成奖励 | — |
| 人气ホビー杂志の台割（电击PlayStation） | EXTRA OPS 011 フルトン回收任务完成奖励 | — |
| 人气ホビー杂志の台割（电击ゲームス） | EXTRA OPS 018 ターゲット爆破任务完成奖励 | — |
| 人气ホビー杂志の台割（　刊少年マガジン） | EXTRA OPS 013 フルトン回收任务完成奖励 | — |
| 对战车地雷 | EXTRA OPS 029 アイテム夺取任务完成奖励 | — |
| デコイ | EXTRA OPS 008 ターゲット射击 | 诱饵，增加强度 |
| 空中机雷 | EXTRA OPS 014 フルトン回收 尾根西北 | — |
| 睡眠ガス地雷 | EXTRA OPS 064 ブーヤン・ミッション任务完成奖励 | — |
| 料理本の取材メモ | EXTRA OPS 128 ギアレックス・カリブ大决战任务完成奖励 | — |

## 道具

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|---|---|---|
| ボンカレーのレシピ | MAIN OPS 对战车战：T—72U | — |
| レーション | 初期拥有 | 增加回复量 |
| 生焼けレーション | 神秘小岛狩猎任务，小台上使用烤肉架烤肉，很短时间就按动作键结束烧烤 | — |
| こんがりレーション | 恰到好处地烤熟军粮 | — |
| コゲレーション | 烤军粮时间过场后得到烤焦的军粮 | — |
| フルトン回收システム | 初期拥有 | 气球，增加携带数量。RANK 4，回收敌人时掉落一个道具，RANK 5，回收敌人时掉落2个道具 |
| ステルスマット | MAIN OPS 对メタルギアZEKE战任务完成奖励 | — |
| ステルス迷彩 | EXTRA OPS 050 完全ステルス S评价奖励 | — |
| ダンボール战车 | MAIN OPS ザドルノフ搜索2 | — |
| 暗视ゴーグル | MAIN OPS 对ピューパ战 | — |
| 盾 | MAIN OPS 热带云雾林へ | 增加耐久度 |
| 盾（不同颜色） | EXTRA OPS 055 美兵救出中央偏西的瓦砾堆 | — |
| 无限バンダナ | EXTRA OPS 119 对ピースウォーカー改战 S评价奖励，无限头带 | — |
| ソリトンレーダー | MAIN OPS ザドルノフ搜索1任务完成奖励 | — |
| ソニック・アイ | MAIN OPS ジャングルトレイン追踪任务完成奖励 | — |
| 缶入り清凉饮料のレシピ | MAIN OPS 对装甲车战LAV—typeG 任务完成奖励 | — |
| ドリトスのレシピ | MAIN OPS 对装甲车战LAV—typeG 任务完成奖励 | — |
| ダンボール爆弹 | MAIN OPS ザドルノフ搜索2归还点附近 | — |
| スタンダンボール | MAIN OPS ザドルノフ搜索6 | — |
| スモークダンボール | MAIN OPS ザドルノフ搜索5 | — |
| 救命ダンボール | MAIN OPS ザドルノフ搜索5任务完成奖励 | — |
| AXE（アックス） | EXTRA OPS 011 フルトン回收任务完成奖励 | — |
| アサシン・ストロー・ボックス | MAIN OPS 采掘场伪装基地从房子上有"信念之跳"提示的地方跳下来 | — |
| WALKMAN | 初期拥有 | RANK 2增加曲目，RANK 3增加曲目且可以选择曲目，RANK 4增加曲目且可以随机播放 |

# 全勋章取得方法

**游戏中积累达成一定的条件就可以获得勋章，取得勋章的同时还能增加英雄度。**

| 勋章名 | RANK | 英雄度上升值 | 取得条件 |
|---|---|---|---|
| ステルス・マスター | C | 500 | 不被敌人发现的前提下完成25个任务 |
| 同上 | B | 2500 | 不被敌人发现的前提下完成50个任务 |
| 同上 | A | 5000 | 不被敌人发现的前提下完成100个任务 |
| ノーキル・マスター | C | 500 | 不杀人完成50任务数 |
| 同上 | B | 2500 | 不杀人完成100任务数 |

| 勋章名 | RANK | 英雄度上升值 | 取得条件 |
|---|---|---|---|
| 同上 | A | 5000 | 不杀人完成200任务数 |
| ホールドアップ・マスター | C | 1000 | ホールドアップ（Holdup）敌兵数量超过100个 |
| 同上 | B | 5000 | ホールドアップ（Holdup）敌兵数量超过250个 |
| 同上 | A | 10000 | ホールドアップ（Holdup）敌兵数量超过500个 |
| ノーリカバリー・マスター | C | 500 | 不使用恢复道具完成50个任务 |
| 同上 | B | 2500 | 不使用恢复道具完成100个任务 |
| 同上 | A | 5000 | 不使用恢复道具完成200个任务 |
| CQC・マスター | C | 500 | CQC使用回数100次 |
| 同上 | B | 2500 | CQC使用回数500次 |
| 同上 | A | 5000 | CQC使用回数1000次 |
| ヘッドショット・マスター | C | 500 | 爆头回数100次 |
| 同上 | B | 2500 | 爆头回数500次 |
| 同上 | A | 5000 | 爆头回数1000次 |
| － | － | 1500 | 友情度合计数值500000 |
| － | － | 5500 | 友情度合计数值1000000 |
| － | － | 12000 | 友情度合计数值1500000 |
| メディック・マスター | C | 500 | 使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵救同伴50次 |
| 同上 | B | 2500 | 使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵救同伴100次 |
| 同上 | A | 5000 | 使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵救同伴200次 |
| CO—OPイン・スペシャリスト | － | 500 | COOP・IN回数250次 |
| スネークフォーメーション・スペシャリスト | － | 1250 | SNAKE・IN回数250次 |
| － | － | 2500 | 进入同步状态250次 |
| － | － | 2500 | 全任务单人、合作两种模式下全部完成 |
| － | － | 5000 | 全任务单人、合作两种模式下全部A级以上评价完成 |
| － | － | 10000 | 全任务单人、合作两种模式下全部S级以上评价完成 |
| OUTER OPS・スペシャリスト | C | 500 | OUTER OPS完成率25% |
| 同上 | B | 2500 | OUTER OPS完成率50% |
| 同上 | A | 5000 | OUTER OPS完成率100% |
| ミッションクリア・プロフェッショナル | － | 3000 | 完成任务500次 |
| ネイキッド・エンスージアスト | － | 500 | 赤裸上半身完成任务200次，选择ネイキッド系列服装 |
| フルトン回收・スペシャリスト | C | 250 | 用气球回收100人 |
| 同上 | B | 1250 | 用气球回收500人 |
| 同上 | A | 2500 | 用气球回收1000人 |
| パーツ回收・スペシャリスト | C | 250 | 取得15个Metal Gear部件 |
| 同上 | B | 1250 | 取得30个Metal Gear部件 |
| 同上 | A | 2500 | 取得49个Metal Gear部件 |
| モンスターハンティング・スペシャリスト | C | 250 | 狩猎怪物数量达到50只 |
| 同上 | B | 1250 | 狩猎怪物数量达到100只 |
| 同上 | A | 2500 | 狩猎怪物数量达到200只 |
| 勋章コレクト・スペシャリスト | C | 1000 | 获得勋章总数的10% |
| 同上 | B | 7250 | 获得勋章总数的50% |
| 同上 | A | 20000 | 获得全部勋章 |
| 称号コレクト・スペシャリスト | C | 1000 | 获得称号总数的10% |
| 同上 | B | 7250 | 获得称号总数的50% |
| 同上 | A | 20000 | 获得全部称号 |
| WACコーディネーター | － | 2500 | MSF成员全部是女性 |
| アイテム・クリエイター | － | 1000 | 全道具开发 |
| ウェポン・クリエイター | － | 1000 | 全武器开发 |
| メカハンティング・スペシャリスト | － | 1000 | 获得全部大型兵器种类 |
| － | － | 2500 | ハンドガン全种类LEVEL最大 |
| サブマシンガン・スペシャリスト | － | 2500 | サブマシンガン全种类LEVEL最大 |
| － | － | 2500 | ショットガン全种类LEVEL最大 |
| － | － | 2500 | スナイパーライフル全种类LEVEL最大 |
| マシンガン・スペシャリスト | － | 2500 | マシンガン全种类LEVEL最大 |
| － | － | 2500 | ミサイル・ロケット全种类LEVEL最大 |
| － | － | 2500 | 投掷系武器全种类LEVEL最大 |
| － | － | 2500 | 设置系武器全种类LEVEL最大 |
| スタンロッド・スペシャリスト | － | 200 | スタンロッド（电棍）LEVEL最大 |
| － | － | 5000 | 全武器LEVEL最大 |
| マザーベース・ディベロップ・スペシャリスト | － | 1000 | 主基地本体改良强化进入最终阶段 |
| － | － | 5000 | 主基地全部达到最终阶段 |
| VSルーキー | － | 50 | 参加一次对战游戏 |
| － | － | 250 | 参加50次对战游戏 |
| － | － | 1250 | 参加100次对战游戏 |
| － | － | 2500 | 参加250次对战游戏 |
| － | － | 250 | 对战游戏获胜次数50 |
| － | － | 1250 | 对战游戏获胜次数100 |
| － | － | 2500 | 对战游戏获胜次数200 |
| － | － | 2500 | 对战规则“デスマッチ（DM）”获胜50次 |
| － | － | 2500 | 对战规则“チームデスマッチ（TDM）”获胜50次 |
| － | － | 2500 | 对战规则“据点制压（BASE）”获胜50次 |
| － | － | 2500 | 对战规则“キャプチャー（CAP）”获胜50次 |
| VSバトルマスター | C | 250 | 对战中敌人无力化100次 |
| 同上 | B | 1250 | 对战中敌人无力化250次 |
| 同上 | A | 2500 | 对战中敌人无力化500次 |
| VSフルトン回收・スペシャリスト | C | 250 | 对战中回收敌人10次 |
| 同上 | B | 1250 | 对战中回收敌人50次 |
| 同上 | A | 2500 | 对战中回收敌人100次 |

文 阿鲁 协力 太正之风 美编 咕噜

NINTENDO DS

**勇者斗恶龙 怪兽统领者2**

ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー2

| | | | |
|---|---|---|---|
| Square Enix | RPG | 2010年4月28日 | 日版 |
| 1～8人 | 1Gb | 5980日元 | 对应任天堂Wi-Fi网络连接 |

研究中心 Research Center

**本作的主线流程非常短，相信很多玩家在拿到游戏后的第三天就已经顺利通关了。读取通关记录便可继续开始新的旅程，本作通关后的要素意外地丰富，隐藏迷宫和隐藏BOSS的实力都比流程中的怪物提高了几个档次，接下来就为大家介绍一下本作通关后的各种隐藏要素。**

# 金属地带

补：在合成怪物后，怪物名字旁会显示合成的次数，合成次数影响到怪物的最高等级，+5以下怪物的上限等级为50级，+5～+9时怪物上限等级为75级，+10以上怪物的上限等级为最高的100级

流程中，怪物掉落或宝箱中都可以获得名为“メタルチケット”的道具，使用这个道具并进入大地图画面后，上方会出现一个黄色的名为“？？？”的地方，这里就是前期的练级圣地金属地带了。这里游弋的全是金属史莱姆和离散金属史莱姆，准备好克制金属系怪物的各种技能后可以在这里轻松完成练级这项艰巨的任务。进行过数次战斗后系统会提示这里的怪物变少了，再进行几次战斗后就会被强行传送出这个地方。虽然这个地方在通关前就可以进入，不过通关后可以直接在飞行船里花10000G找游离金属史莱姆购买，而且通关后进入这个地方可以战斗的次数有所提升，并且通关前如果来过这里会让最终BOSS显得很无力，因此特意放到通关之后才来介绍，不过相信不少玩家很早就来过这里了吧（笑）。

可捕捉怪物

| 名称 | RANK | 昼 | 夜 | 晴 | 雨 |
|---|---|---|---|---|---|
| メタルハンター | C | ○ | ○ | ○ | ○ |
| はぐれメタル | C | ○ | ○ | ○ | ○ |
| メタルスライム | D | ○ | ○ | ○ | ○ |

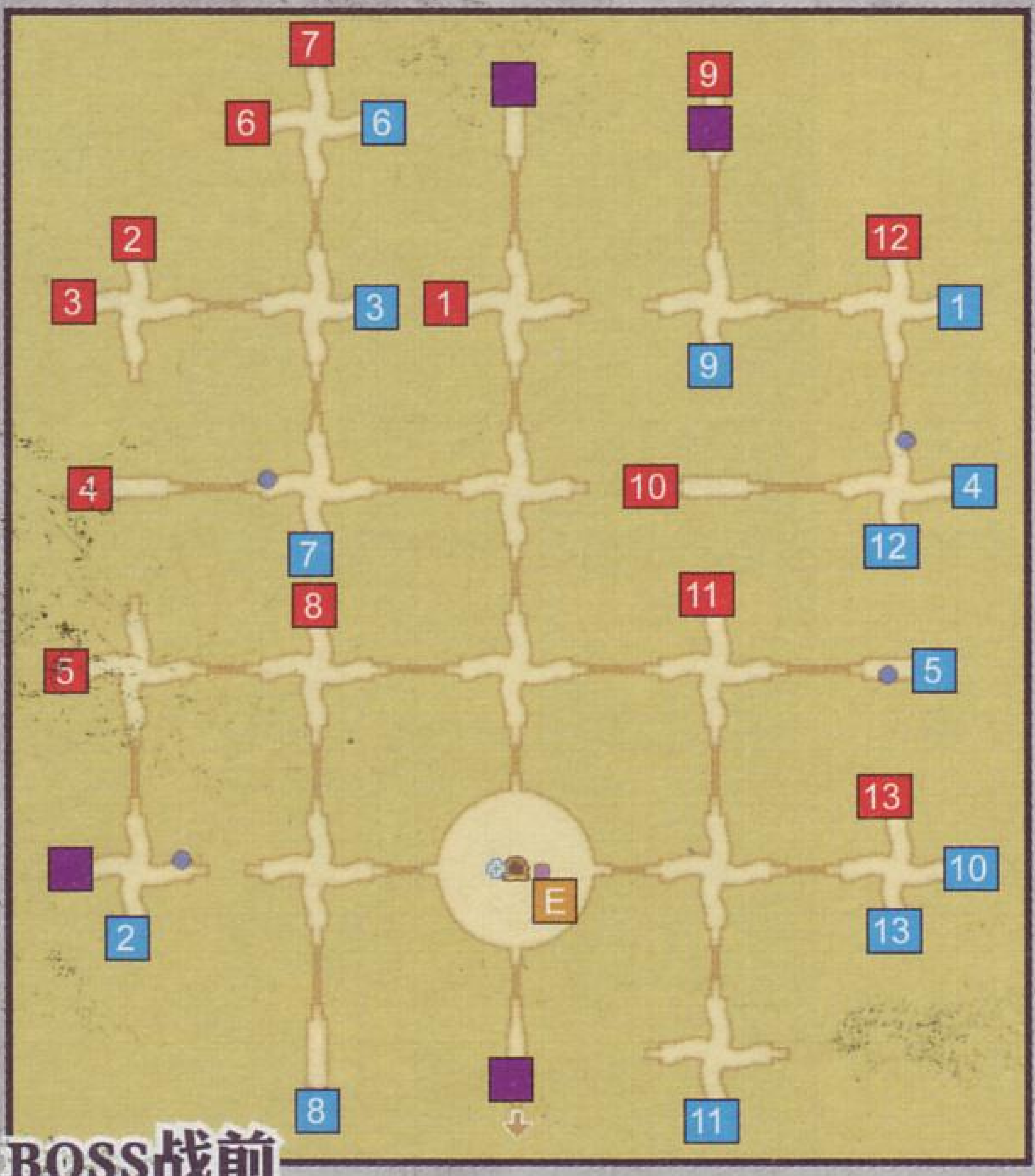
# 隐藏迷宫——魔界

读取通关记录后返回遗迹下层挑战最终BOSS的地方，与斗神对话后可以升级捕捉水晶的能力和开启真GP大赛，再次与斗神对话则可以与之战斗，胜利后便会开启通往魔界的道路。魔界的地形比较复杂，每次进入一个区域时怪物都会随机变化，怪物的能力很强，经验值也十分丰厚，玩家实力够强的话可以在这里抓到不少高级别的怪，对后期的怪物合成有很大的帮助。进入那些没有道路连接的门还会被传送到另外的地方去，这里放上标有对应传送区域的地图方便玩家查看。进入魔界后首先要找到并破坏4个巨大的水晶，水晶的位置在左下的图上以紫色方块表示，全部破坏完后返回入口开启大门，一直往里走就可以挑战这里的隐藏BOSS了。

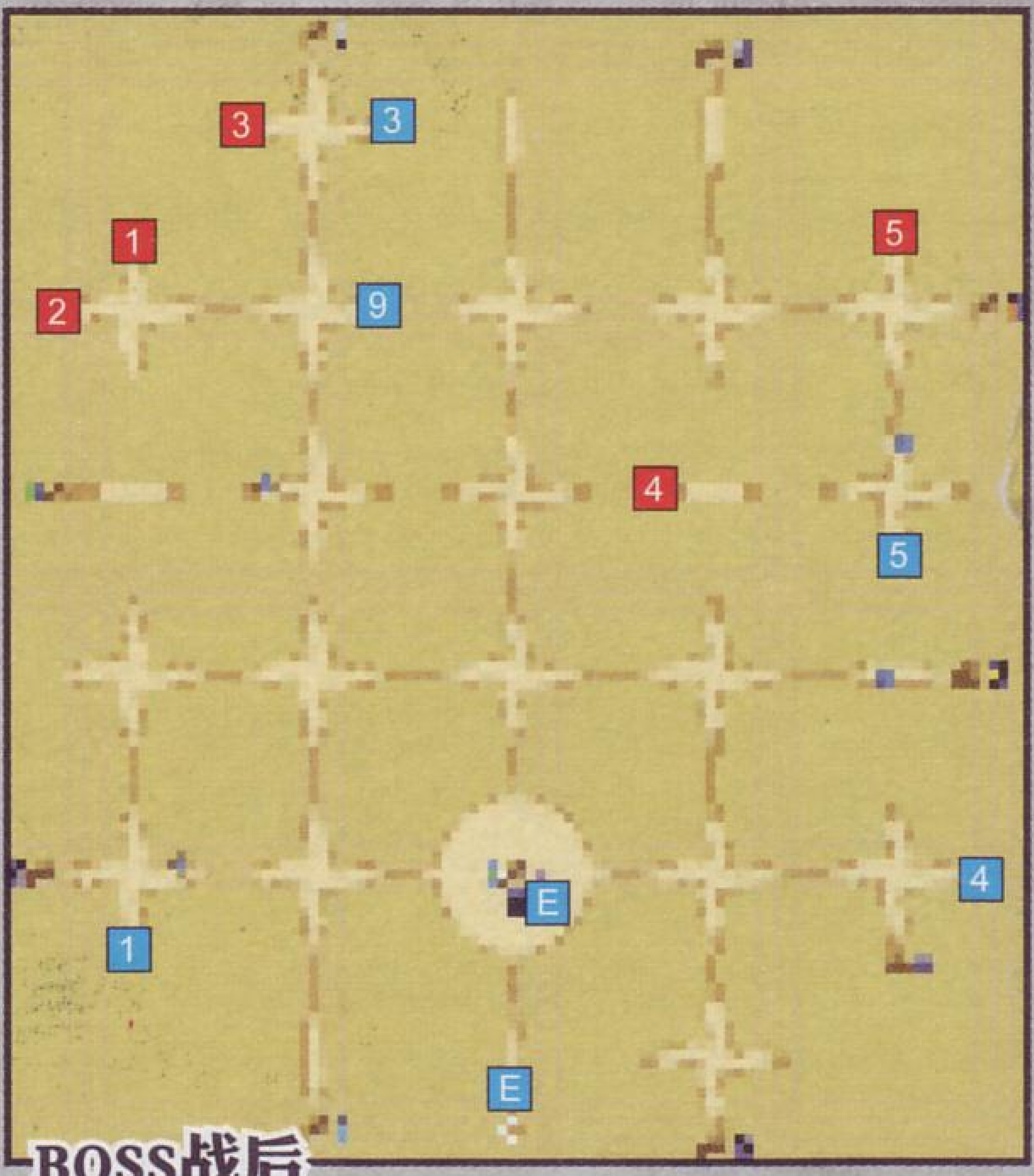
## BOSS战

オムド・ロレス的实力非常强大，会二次行动，而且普通攻击的类型为全体攻击，威力也很大，并且攻击BOSS本体后还很会中毒，因此建议学会了全体回复咒文以及解除异常状态的咒文后再来挑战。防御力最好在500以上，这样负责回复的怪物才能勉强照顾到所有成员的需求，怪物的级别最好在A以上并且等级最好超过50级。除了怪物的回复咒文外，有回复道具也尽量用上，负责回复的怪兽如果有MP自动回复的技能就再好不过了，不然战斗后期会出现MP不够用的情况。总之这是场非常困难的战斗，实力不够的朋友就继续合成强烈怪物或者练级吧。

打败隐藏BOSS后返回魔界大门处，调查这里的红色光柱后魔界地图会发生一些变化，地图四周会追加可进入的某一系怪物聚集的洞穴。调查红色光柱后会在对话中显示某系怪物的图标，之后对照地图前往该系怪物聚集的洞穴里调查对应的光柱后就可以进入真正的练级圣地——光あふれる地。在这个地方有包括金属史莱姆王在内的所有金属系怪物，玩家可以在20分钟的时间内尽可能多地获得经验。金属史莱姆王的警惕性非常高，往往玩家还没靠近时就会逃跑，因此要多利用“隐身”这个特技。



BOSS战前



BOSS战后

| 魔界 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 可捕捉怪物 | | | | | |
| 名称 | RANK | 昼 | 夜 | 晴 | 雨 |
| スライム | F | ○ | — | ○ | — |
| ヘルホーネット | F | — | ○ | ○ | — |
| ドラゴンブッシュ | E | ○ | ○ | ○ | ○ |
| もりもりスライム | D | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ダースドラゴン | D | ○ | ○ | ○ | ○ |
| キラーパンサー | C | — | ○ | ○ | — |
| くさった死体 | C | — | ○ | ○ | — |
| スライムタワー | C | ○ | ○ | ○ | ○ |
| かくとうパンサー | C | ○ | ○ | ○ | ○ |
| あくまのめだま | C | ○ | ○ | ○ | ○ |
| はぐれメタル | C | ○ | — | ○ | — |
| ダンビラムーチョ | C | ○ | ○ | ○ | ○ |
| アルゴングレート | B | ○ | ○ | ○ | ○ |
| かぶとこぞう | B | ○ | ○ | ○ | ○ |
| エビルスピリッツ | B | ○ | ○ | ○ | ○ |
| エビルスピリッツ | B | ○ | ○ | ○ | ○ |
| コングヘッド | B | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ダークナイト | B | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ピンクモーモン | B | ○ | ○ | ○ | ○ |
| うごくせきぞう | A | ○ | — | — | ○ |
| グレイトドラゴン | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ナイトキング | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| アンクルホーン | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| バブルキング | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| メタルカイザー | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ワニバーン | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ローズバトラー | A | — | ○ | ○ | — |
| バズズ | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| アトラス | S | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 以下是通过漩涡进入中央平台和进入魔界大门后才会遇到的怪物 | | | | | |
| ベビーサタン | E | — | ○ | ○ | — |
| バトルレックス | C | ○ | — | ○ | — |
| ボストロール | B | — | ○ | ○ | — |
| ミミック | B | ○ | ○ | ○ | ○ |
| キラーマシン | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| メタルキング | S | ○ | ○ | ○ | ○ |
| スーパーキラーマシン | SS | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 以下是完成魔界迷宫后追加的怪物，几乎都出现在怪物聚集的洞穴里 | | | | | |
| はさみくわがた | F | — | ○ | ○ | — |
| スライムつむり | F | ○ | — | ○ | — |
| おおきづち | F | ○ | — | ○ | — |
| アルミラージ | E | ○ | — | ○ | — |
| ガーゴイル | C | ○ | — | ○ | — |
| とつげきうお | C | ○ | — | ○ | — |
| ダークスライム | C | — | ○ | ○ | — |
| キングレオ | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| デスソシスト | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ローズダンス | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| アサシンブロス | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| じごくのマドンナ | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| スラキャンサー | S | ○ | ○ | ○ | ○ |

| 光あふれる地 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 可捕捉怪物 | | | | | |
| 名称 | RANK | 昼 | 夜 | 晴 | 雨 |
| かくとうパンサー | C | ○ | ○ | ○ | ○ |
| はぐれメタル | C | ○ | — | ○ | — |
| グレイトドラゴン | A | ○ | ○ | ○ | ○ |
| メタルキング | S | ○ | ○ | ○ | ○ |
| スーパーキラーマシン | SS | ○ | ○ | ○ | ○ |

# 真GP大赛

完成戒指强化剧情后来到斗技场与鼹鼠王对话便可以进行真GP大赛的战斗了。第一次是预赛，要分别与ピスカ、ホーガン、キストーラ训练的怪兽进行战斗，难度不算高，胜利后再次与鼹鼠王对话就可以进行最后的决赛了。决赛的对手是船长セブンス以及前GP大赛冠军アロマ，这两人持有的怪兽都是S级和SS级的高级货，アロマ手中甚至还有神兽级别的怪物，难度比之前的三连战高很多，当然，如果用打败魔界隐藏BOSS的队伍参战的话，就谈不上什么难度了。取得最后的胜利后可以得到“しもふりにく”×10的奖励，与アロマ对话并回答“はい”是可以反复与她展开战斗的，除了能刷取3000G以外，她还会说出一些特定怪物的合成案例。

# 捕获巨兽

戒指的能力强化后就可以前往之前出现过巨大怪物的区域对它们进行捕捉了，捕捉到巨兽后它们就会从地图上消失，直到玩家在合成怪物时消耗掉之后它们才会重新出现在地图上，下面为大家介绍五个巨兽的出没规律和战斗方法：

### 密林——タイラントワーム

巨大的蚯蚓需要晴天时进行捕捉，大蚯蚓白天会四处游走，而且此时发生战斗无法选择捕捉指令，晚上大蚯蚓会在洞穴下层睡觉，此时与之战斗才能对它进行捕捉，不过这个巨兽的实力实在有点渣。

### 平原——ウイングタイガー

这个地区的巨兽活动时间和大蚯蚓刚好相反，玩家只有在白天才能前往洞穴中与睡觉的巨兽战斗并进行捕捉，要注意的是别让洞穴中的爆弹岩把巨兽炸醒。

### 雪山——ブオーン

这个巨兽白天和晚上都会出现，不过想要捕捉必须前往之前与之战斗过的地方，调查火堆进入战斗后才能执行捕捉指令。

### 断崖——レティス

只要来到断崖的最高处，靠近鸟巢里的巨蛋时神鸟便会出现，战斗时就可以顺便捕捉了。

### 海岸——オセアーノン

大章鱼的位置和之前流程中的没有变化，不过这次路上的触手会多出不少，干掉触手后有可能掉落升级商店的特殊道具“ちいさなパーツ”。只要不捕捉这个怪物，就可以不断进出该地图刷触手，玩家可以考虑将商店升到满级后再抓大章鱼。

# 商店物品

商店在一周目完成密林区域最后的战斗后便会开启，之后的流程中玩家可以从宝箱中或者怪物掉落的物品中获得名为“ちいさなパーツ”的道具，拥有该道具后调查商店右边的小箱子就可以对商店进行升级，随着商店等级的提高，会有越来越多的物品在商店中出现，其中包括可2强制改变遭遇怪物性别的道具，想要将商店等级升级到最高需要投入162个“ちいさなパーツ”。下面对游戏中出现的道具类物品做出详细的解释，武器类物品可以很直观地看出数值的增减，因此这里就不再列举了。

可直接在商店购买的物品

| 道具名称 | 效果 |
|---|---|
| やくそう | 我方1人回复约30点HP |
| 上やくそう | 我方1人回复约60点HP |
| 特やくそう | 我方1人回复约120点HP |
| 特上やくそう | 我方全体回复约30点HP |
| せかいじゅのは | 复活已死亡的同伴 |
| スキルの种 | 使用后增加1～3点技能点 |
| HP回复の证 | 学会技能树“HP回复” |
| 全体HP回复の证 | 学会技能树“全体回复” |
| MP回复の证 | 学会技能树“MP回复” |

可直接在商店购买的物品

| 道具名称 | 效果 |
|---|---|
| 攻击力の证 | 学会技能树“攻击力アップ” |
| 防御力の证 | 学会技能树“守备力アップ” |
| すばやさの证 | 学会技能树“すばやさアップ” |
| かしこさの证 | 学会技能树“かしこさアップ” |
| エッチな本 | 使用后下场战斗的怪物全部为雄性 |
| イケメンマガジン | 使用后下场战斗的怪物全部为雌性 |
| きんだんのバイブル | 使用后下场战斗的怪物全部为中性 |

| 可直接在商店购买的物品 | |
|---|---|
| 道具名称 | 效果 |
| どくけしそう | 治疗我方1人毒状态 |
| まんげつそう | 治疗我方1人麻痹状态 |
| めざめのはり | 治疗我方1人睡眠和混乱状态 |
| まふうじのこな | 封印敌方1人的咒文 |
| バイキルミン | 2~5回合内我方1人攻击力提高 |
| まどうしのコイン | 我方1人咒文攻击力提高 |
| だいまどうのコイン | 我方全体咒文攻击力提高 |
| バーハドリンク | 我方1人降低受到吐息类攻击的伤害 |
| フバーハボトル | 我方全体降低受到吐息类攻击的伤害 |
| ダウニン | 2~5回合内敌方1人攻击力降低 |
| ルカニオン | 4~7回合内敌方1人防御力降低 |
| ボミエルト | 4~7回合内敌方1人速度降低 |
| フールームー | 4~7回合内敌方1人智力降低 |
| スカラング | 4~7回合内我方1人防御力提高 |
| ピオラクタ | 4~7回合内我方1人速度提高 |
| インテライア | 4~7回合内我方1人智力提高 |
| あやしいくすり | 对敌方1人随机附加一种不良状态 |

| 不能在商店购买的物品 | |
|---|---|
| 道具名称 | 效果 |
| アモールの水 | 我方全体回复约38点HP |
| せかいじゅのしずく | 我方全体回复约100点HP |
| まほうの圣水 | 我方1人回复约30点MP |
| けんじゃの圣水 | 我方1人回复约90点MP |
| エルフの圣水 | 我方1人回复全部MP |
| ばんのうぐすり | 治疗我方1人所有不良状态 |

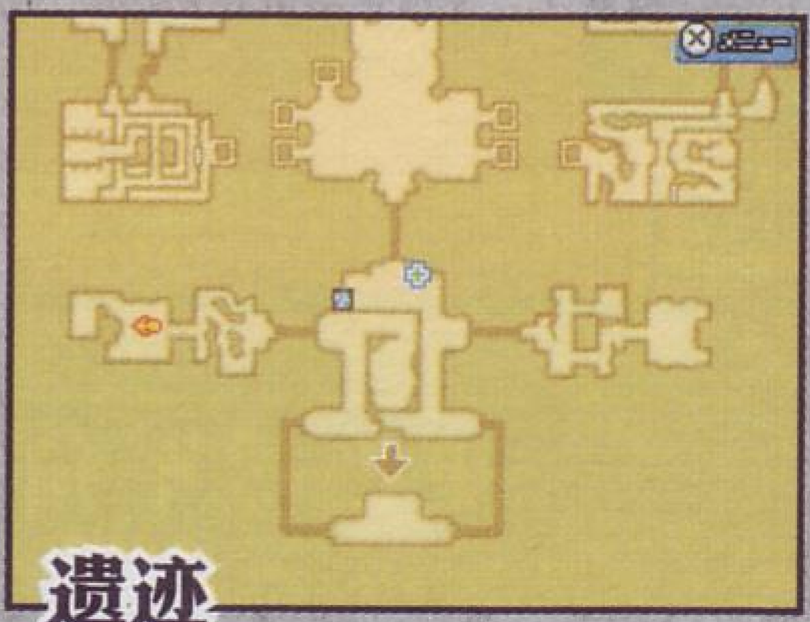
| 不能在商店购买的物品 | |
|---|---|
| 道具名称 | 效果 |
| ふしぎなタンバリン | 我方全体进行一次“蓄力” |
| モンスターのふん | 战斗中使用，对敌人造成0~1点伤害 |
| いしころ | 战斗中使用，对敌人造成0~1点伤害 |
| メタルストーン | 战斗中使用，对敌人造成1~3点伤害 |
| ばくだんいし | 战斗中使用，使敌方1人的HP变为1 |
| いのちのきのみ | 我方1人最大HP提高2~4点 |
| ふしぎなきのみ | 我方1人最大MP提高2~4点 |
| 力の种 | 我方1人攻击力提高1~2点 |
| 守りの种 | 我方1人防御力提高1~2点 |
| すばやさの种 | 我方1人敏捷提高1~2点 |
| かしこさの种 | 我方1人智力提高1~2点 |
| メタルチケット | 使用后可开启练级圣地——金属地带 |
| しもふりにく | 捕捉成功率提高 |
| どうのかたまり | 贩卖用物品，价值200G |
| ぎんのかたまり | 贩卖用物品，价值750G |
| きんかい | 贩卖用物品，价值3000G |
| 战士の证 | 学会技能树“战士” |
| まほうつかいの证 | 学会技能树“まほうつかい” |
| そうりょの证 | 学会技能树“そうりょ” |
| ぶとうかの证 | 学会技能树“ぶとうか” |
| けんじゃの证 | 学会技能树“けんじゃ” |
| とうぞくの证 | 学会技能树“とうぞく” |
| キングの证 | 学会技能树“キング” |
| クイーンの证 | 学会技能树“クイーン” |
| エースの证 | 学会技能树“エース” |
| ジャックの证 | 学会技能树“ジャック” |

# 收服海盗船长

这是在上辑的攻略中提到的第260号怪物的收集任务，首先必须从大地图界面进入雨天的区域才有一定几率触发这个事件，只有2周目时才能完成与海盗船长キャプテン・クロウ的5次战斗。2周目捕获戒指强化后记得返回斗技场与入口左侧的鼹鼠对话，可以得到“サイドワインダー”，收服船长后再次返回斗技场与鼹鼠对话可以得到“ゴールドカード”。

# 收服神兽

2周目开始就可以触发这个事件，只要调查随机出现在各个区域的神兽之门便可以与神兽进行战斗，神兽之门只会出现在各个区域的固定地点，并且出现时该区域必定不会出现其他怪物。与神兽的战斗要进行4次，每次获胜后都可以获得一个“证”，集齐四个证后在密林有蓝色宝箱的高台处与神兽对话后它便会加入队伍。以下列出所有区域神兽之门出现的位置，不过这里建议出入雨天的密林刷神兽界之门，使用传送点传送后一抬头便能看见其是否在高台上。




# GJ的挑战

在真GP大赛中获得最后的胜利后与マイセン老师对话，接着就会开启挑战GJ的事件。GJ出现的地方都位于各个区域的传送点附近，并且有GJ的时候该区域也不会出现其他怪物。与GJ对话并选择“はい”便可以进行战斗，前5次触发事件时的战斗配置都有所不同，5次之后对手的怪物组就固定了。获胜后根据玩家选择“イケイケコレクション”或者“无敌コレクション”，GJ会送给玩家不同的怪物，其实只要一路选“いいえ”，老爷子就会硬塞给玩家其中级别较高的那个怪物。

栏目主持：白菜

# 火热秘技

大家好，我是从本辑开始负责本栏目的新人白菜。今后还请大家多多指教。

前面掌门人和小编寄语里已经跟大家见过面了，这里就随便再吹两句好了。深圳的气候真的挺奇怪的，上午还在下雨，下午就有可能出太阳，到了半夜开始炸雷轰轰，总搞得人措手不及。虽然有准备一把雨伞，还是有2次走到半路上突然给淋成落汤鸡的经历。另外深圳、或者说是沿海城市的夏天真有特点，温度还是其次，潮湿的空气黏糊糊地缠绕着你，总有种气闷的感觉。咱山里长大的孩子还真有点不习惯哈。

PSP 日版

## 一骑当千 十字冲击

秘技

一骑当千 クロスインパクト

### 更换援军角色

游戏中默认的援军角色是夏侯惇。其实在任意模式的出击画面前，按住L键开始战斗，援军角色会变为吴荣；按住R键开始战斗，援军角色会变为王允；按住L+R键开始战斗，援军角色会变为孙权。

### 开启隐藏角色

游戏的街机模式中一开始会有一些黑影角色不能使用，这些角色的开启方法见下表：

| 开启角色 | 获得条件 |
|---|---|
| 暴走孙策 | 故事模式“并”难度以上南阳篇通关 |
| 暴走刘备 | 故事模式“并”难度以上成都篇通关 |
| 曹操 | 故事模式“并”难度以上许昌篇通关 |
| 阿斗 | 故事模式三篇全通关 |
| 司马懿 | 街机模式“并”难度以上选用阿斗通关 |
| 于吉 | 街机模式“并”难度以上选用司马懿通关 |
| 吕布 | 街机模式“并”难度以上选用曹操通关 |
| 左慈 | 街机模式第八关后的乱入战中击败左慈 |

### 挑战模式制霸

挑战模式全制霸后，复归次数将增加到最大九次（需要在选项里设置），并得到一张画廊CG。

### 角色特殊服装与颜色

特殊服装：在街机模式下以“爆”难度通关，就能得到选用角色的特殊服装。曹操无特殊服装。

服装颜色3、4、5：分别对应街机模式下“易”、“并”、“爆”三种难度通关。

### 斗技盘的??????

要求得到其余全部隐藏要素后，该项才会解锁。内容都是特别逆天的状态斗技，要求斗技点99999。大家努力收集隐藏要素吧。

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击"编辑"菜单中的"添加游戏"添加一个游戏项目，再点击"添加金手指"添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用"保存数据"按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为"ezarcode.dat"放到TF卡中的"CHT"目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS

# 勇者斗恶龙 怪兽统领者2

日版

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

金手指

## GameID：CJRJ d7d749d5

按住START键无视障碍物

521CDC58 E0222891
121CEC58 00000A08
121CEE70 00000601
D0000000 00000000
521D3838 EA000013
021D4838 EBFFFF6C
D0000000 00000000
521D3838 EA000013
94000130 FFF70000
021D4838 E3A00001
D2000000 00000000

可以立即转换方向

521D40C0 0222A53C
121D50DC 00001401
121D50F0 00000401
D0000000 00000000

变成空中俯视视点（按B键视点复原，B+↓为近距离，B+↑为远距离）

52223D40 02223B38
02223D44 00012000
02223D48 0000C000
02223D4C 00002001
02223D5C 00024000
02223D60 00018000
02223D64 00002001
D0000000 00000000
521CB4A0 02228400
121CB968 00001001
D0000000 00000000
521CB4A0 02228400
522284C8 00002001
121CB968 00001000
D2000000 00000000
521D40C0 0222A53C
021D50C0 EBFFD913
D0000000 00000000
521D40C0 0222A53C
522284C8 00002001
021D50C0 E1A00000
D2000000 00000000

接触怪兽也不会进入战斗（按住A键无效）

521D3280 E1A01201
021D4280 E3A00000
D0000000 00000000
521D3280 E1A01201
94000130 FFFE0000
021D4280 EB00C28C
D2000000 00000000

获得金钱N倍

2倍

521D3F74 E92D4008
021D4F84 D0855080
D0000000 00000000

4倍

521D3F74 E92D4008
021D4F84 D0855100
D0000000 00000000

8倍

521D3F74 E92D4008
021D4F84 D0855180
D0000000 00000000

获得经验值N倍

2倍

521D3F74 E92D4008
021D4F70 E0844080
D0000000 00000000

4倍

521D3F74 E92D4008
021D4F70 E0844100
D0000000 00000000

8倍

521D3F74 E92D4008
021D4F70 E0844180
D0000000 00000000

NDS

# 世界树迷宫III 星海的来访者

日版

世界树の迷宫III 星海の来访者

金手指

## GameID：BJ3J f16e4ed8

掉落率100%

12044796 0000E3A0

特殊掉落条件解除

020442A0 E3A05000

ネイピア商会的商品目录全开

520B6260 E1A04000
E20B5D64 00000030
E59F4020 E59F5020
E1540000 AA000003
E1550000 BA000001
E3A00000 E8BD81F0
E3A00002 E8BD81F0
00000562 00000590
020B625C E3A00000
020B6260 E12FFF1E
D0000000 00000000

消费道具不会减少

020C4208 EA000000
020C42CC EA000000
020C4170 EBFFD925
020C4174 E5900164
020C4178 EBFFE037
020C417C E3A0000C
020C4180 EAFFFFF8
020C4484 EA000000
020C4454 EA000000
52148D04 EBFC9745
02149D10 E1A00000
D0000000 00000000
52148D48 E5D835E8
02149D48 E1A00000
0215C438 E1A00000
0215D608 E1A00000
021604E4 E1A00000
D0000000 00000000

海上可以横移动与后退

0203BF20 E3A01000
0203BFB4 13A04002
0203BFB8 1AFFFFD0
0203BFBC E1A00005
0203BFC0 E3A01002
0203BFC4 EAFFFFDB
0203BFF8 13A04003
0203BFFC 1AFFFFBF
0203C000 E1A00005
0203C004 E3A01003
0203C008 EAFFFFCA
0203BF70 13A04001
0203BF74 1AFFFFE1
0203BF78 E1A00005
0203BF7C E3A01001
0203BF80 EAFFFFEC

不会遇敌（按住SELECT后移动则立刻遇敌）

020820AC E3A00000
94000130 FFFB0000
020820AC E3A00001
D0000000 00000000

# 掌机游戏综合发售表

## NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：胧月

《怪物猎人》的外传“猫猫村”终于确定了发售日为8月26日。而跨入六月后，掌机游戏的发售迎来了3周左右的淡季。不过五月底NDS和PSP平台上各有《魔装机神》和《炽焰同盟》这两款素质不错的游戏登陆，应该能帮助玩家打发掉这段无聊时光，到6月24日《幽灵诡计》、《深爱+》、《我的暑假》等大作就会面世了。此外喜欢联机冒险的玩家不妨试试PSP平台的《妖精的尾巴 携带公会》，近似《怪物猎人》的操作界面或许能先排解一下您内心的饥渴。

**发售表阅读说明**

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

## NINTENDO DS

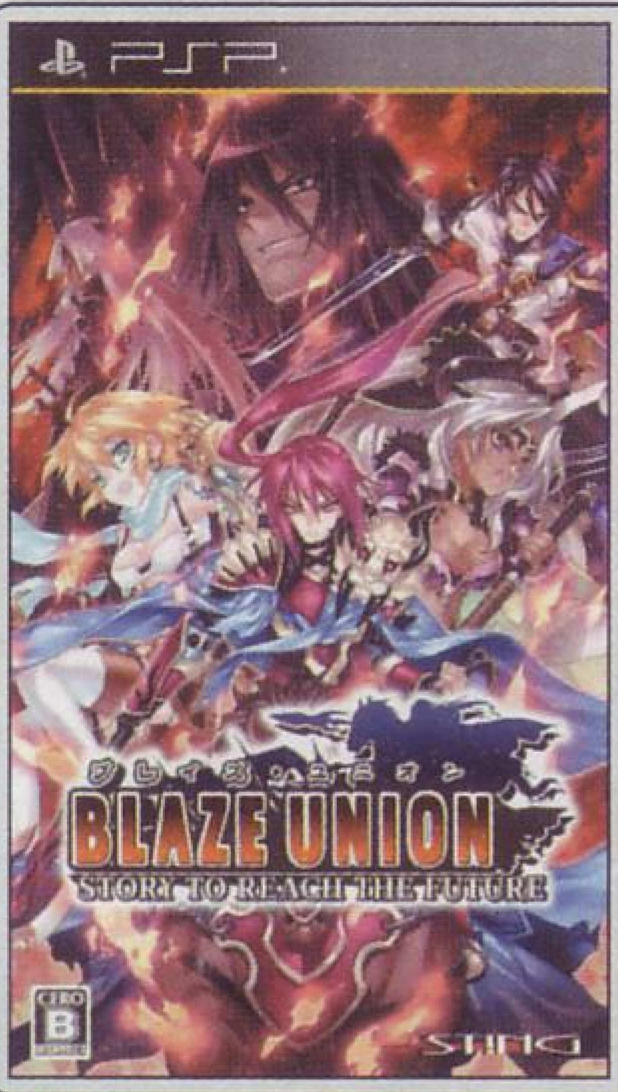
| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | **2010年6月** | | | |
| 3日 | 怪谈餐厅 里菜单100选 | 怪谈レストラン 里メニュー100选 | NBGI | ETC | 4242日元 |
| 8日 | 益智之谜2 | Puzzle Quest2 | D3 Publisher | PUZ | 29.99美元 |
| 10日 | 洛克人ZERO合集 | ロックマン ゼロ コレクション | Capcom | ACT | 4190日元 |
| 14日 | 经典图书100本 | 100 Classic Books | Nintendo | ETC | 29.9美元 |
| 15日 | 玩具总动员3 | Toy Story 3 | Disney | ACT | 29.99美元 |
| 17日 | 乌龙派出所 胜利就是天堂！失败就是地狱！两津流 一掷千金大作战！ | こちら葛饰区亀有公园前派出所 胜てば天国！负ければ地狱！两津流 一攫千金大作战！ | NBGI | ETC | 5040日元 |
| 17日 | 宠物蛋的活力小店 | たまごっちのピチピチおみせっち | NBGI | ETC | 5040日元 |
| 24日 | 幽灵诡计 | ゴーストトリック | Capcom | AVG | 5040日元 |
| 24日 | 深爱+ | ラブプラス+ | Konami | AVG | 4800日元 |
| 24日 | 心跳回忆 女生版 第三个故事 | ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story | Konami | SLG | 5250日元 |
| 25日 | 乐高哈利波特 1～4年 | LEGO Harry Potter：Years 1–4 | Warner Bros. | A・AVG | 29.99美元 |
| 25日 | 冰上之舞 | Dancing on Ice | Ghostlight | SPG | 29.99欧元 |
| | | **2010年7月** | | | |
| 1日 | 太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战 | 太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战 | NBGI | MUG | 5040日元 |
| 1日 | 冬宫II DS混合版 双生女神与命运大地 | エルミナージュII DS Remix 双生の女神と运命の大地 | Star Fish・SD | RPG | 5040日元 |
| 1日 | 数码宝贝 遗失的进化 | デジモンストーリー ロストエボリューション | NBGI | RPG | 5040日元 |
| 1日 | 雷电十一人3 向世界挑战 火花 | イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク | Level–5 | RPG | 4980日元 |
| 1日 | 雷电十一人3 向世界挑战 爆破 | イナズマイレブン3 世界への挑战 ボンバー | Level–5 | RPG | 4980日元 |
| 8日 | 牧场物语 双子村 | 牧场物语 ふたごの村 | MMV | SLG | 5040日元 |
| 8日 | 玩家总动员3 | トイ・ストーリー3 | Disney Games | ACT | 5040日元 |
| 15日 | 金属战斗螺旋 爆神须佐之男袭来！ | メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来！ | Hudson | RPG | 5229日元 |
| 15日 | 跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇吧！ | 踊る大搜查线 THE GAME 潜水舰に潜入せよ！ | NBGI | AVG | 5229日元 |
| 22日 | TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战 | TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战 | Hudson | ACT | 5229日元 |
| 22日 | 猜谜！六角形2 | クイズ！ヘキサゴンII | NBGI | ACT | 5040日元 |
| 22日 | 家庭教师REBORN DS 炎斗XX 超决战！真6吊花 | 家庭教师ヒットマンREBORN！DS フレイムランブルXX 超决战！真6吊花 | Takara Tomy | ACT | 5040日元 |
| 27日 | 银河车手 | Galaxy Racers | Ubisoft | RAC | 29.99美元 |
| 29日 | 巫术 忘却的遗产 | ウィザードリィ 忘却の遗产 | Genterprise | RPG | 5229日元 |
| 29日 | 重装机兵3 | メタルマックス3 | 角川Games | RPG | 6090日元 |
| 29日 | 假面骑士战斗 卡片大战 | 假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战 | NBGI | AVG | 5040日元 |
| 29日 | 忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷 | 忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段 | Russell | PUZ | 5754日元 |
| | | **2010年夏** | | | |
| 未定 | “超”恐怖故事DS 青之章 | “超”怖い话DS 青の章 | Alchemist | AVG | 5040日元 |
| | | **2010年9月** | | | |
| 未定 | 口袋妖怪 黑 | ポケットモンスター ブラック | Nintendo | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 口袋妖怪 白 | ポケットモンスター ホワイト | Nintendo | RPG | 售价未定 |
| | | **2010年秋** | | | |
| 未定 | 二之国 | 二ノ国 | Level–5 | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 雷顿教授与奇迹的假面 | レイトン教授と奇迹の假面 | Level–5 | AVG | 售价未定 |
| | | **发售日未定** | | | |
| 未定 | 幻想生活 | ファンタジーライフ | Level–5 | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 神秘屋 | ミステリールーム | Level–5 | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 大神传 小小太阳 | 大神传 小さき太阳 | Capcom | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 东京魔人学园帝战帖 | 东京魔人学园帝战帖 | MMV | S・RPG | 3990日元 |
| 未定 | 黄金太阳DS（暂名） | 黄金の太阳DS（暂名） | Nintendo | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 天空机器人（暂名） | Solarobo ソラロボ（暂名） | NBGI | RPG | 售价未定 |

近期焦点

## 炽焰同盟

5.27 ■Atlus ■RPG ■6279日元

期待度 A




虽然更换了人设，但本作依然继承了《尤歌朵拉同盟》最核心的系统，新加入的兵种和卡片也让人无比期待。剧情上作为前传性质的本作与《尤歌朵拉同盟》有着千丝万缕的联系，前作中众多大人气角色均会在游戏中登场，超豪华的声优阵容定会让玩家大饱耳福。分支路线和图鉴收集的设定令本作的游戏时间成倍增长，PSP中如果有前作存档的话，还会有意想不到的收获。

## 超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王

5.27 ■NBGI ■S・RPG ■6090日元

期待度 A

本作原是为了补完《第2次超级机器人大战》和《第3次超级机器人大战》等旧系列作品剧情而在SFC上推出的一款外传形式作品，现在又将以全新的姿态在NDS平台展现其经典的魅力。为了拯救面临危机的兰古兰王国，主人公安藤正树驾驶风魔装机神赛巴斯塔和同伴一起展开了壮大的冒险之旅。系统方面，新作以SFC版为基础，并结合近年的《机战》作品的系统作出调整，将会带给玩家新的惊喜。

# PLAYSTATION PORTABLE

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | **2010年6月** | | | |
| 3日 | CLANNAD 被光守护的坂道 上卷 | ークラナドー 光见守る坂道で 上卷 | Prototype | AVG | 3780日元 |
| 3日 | 妖精的尾巴 携带公会 | FAIRY TAIL PORTABLE GUILD | Konami | ACT | 5250日元 |
| 24日 | 格斗之王 携带版 '94～'98 大蛇之章 | ザ・キング・オブ・ファイターズ '94～'98 チャプター・オブ・オロチ | SNK Playmore | FTG | 5040日元 |
| 24日 | 歌唱王子 | うたの☆プリンスさまっ | Broccoli | AVG | 5040日元 |
| 24日 | 我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密 | ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沉没船の秘密 | SCEJ | AVG | 4980日元 |
| 24日 | 混沌思绪 诺亚 | カオスヘッド ノア | 5pb. | AVG | 6090日元 |
| 24日 | CLANNAD 被光守护的坂道 下卷 | ークラナドー 光见守る坂道で 下卷 | Prototype | AVG | 3780日元 |
| 24日 | 初音岛 少女交响诗 口袋版 | D.C. Girl's Symphony Pocket | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 24日 | 星座男友 冬季篇 携带版 | Starry☆Sky ～in Spring～ ポータブル | Honeybee | AVG | 5040日元 |
| 24日 | 水仙 如果有明天 携带版 | ナルキッソスもしも明日があるなら Portable | 角川书店 | AVG | 5040日元 |
| 25日 | 乐高哈利波特 1～4年 | LEGO Harry Potter：Years 1–4 | Warner Bros. | A・AVG | 39.99美元 |
| 25日 | 幕末维新传（进化） | バクマツ☆维新传（进化） | Acquire | RPG | PS Store免费下载 |
| | | **2010年7月** | | | |
| 8日 | THE 便利店 携带版 | ザ・コンビニ ポータブル | Hamster | SLG | 5229日元 |
| 8日 | 限时幻想 | ジカンデファンタジア | Idea Factory | A・RPG | 5040日元 |
| 15日 | 火影忍者 疾风传 羁绊驱动 | NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ | NBGI | ACT | 5229日元 |
| 15日 | 与凯蒂猫在一起！打方块123 | ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123！ | Dorasu | PUZ | 4410日元 |
| 15日 | 最后的战士 | ラストランカー | Capcom | RPG | 5990日元 |
| 15日 | 武装神姬 战斗大师 | 武装神姬 バトルマスター | Konami | ACT | 5800日元 |
| 15日 | 桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷 | 桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の巻！ | Hudson | TAB | 5460日元 |
| 15日 | 实况力量职业棒球2010 | 实况パワフルプロ野球2010 | Konami | SPG | 5250日元 |
| 22日 | 皇牌空战X2 联合突击 | エースコンバットX2 ジョイントアサルト | NBGI | STG | 5229日元 |
| 22日 | 二世之契 | 二世の契り | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 22日 | Fate/新章 | フェイト/エクストラ | MMV | RPG | 6279日元 |
| 22日 | 诡计×逻辑 第一季 | TRICK×LOGIC シーズン1 | SCEJ | AVG | 2980日元 |
| 22日 | S.Y.K 新说西游记 携带版 | S.Y.K ～新说西游记～ ポータブル | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| 29日 | 伊苏VS空之轨迹 抉择・传说 | イースVS空の轨迹 オルタナティブ・サーガ | Falcom | FTG | 6090日元 |
| 29日 | 初音未来 女歌手计划 2nd | 初音ミク プロジェクトディーヴァ 2nd | SEGA | MUG | 6090日元 |
| 29日 | 第二小说 她的夏天，15分钟记忆 | セカンドノベル ～彼女の夏、15分の记忆～ | 日本一Software | AVG | 5229日元 |
| | | **2010年8月** | | | |
| 5日 | 尸体派对 血色笼罩 恐惧再临 | コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー | 5pb. | AVG | 6090日元 |
| 12日 | 家族计划（暂名） | 家族计画（暂名） | Cyberfront | AVG | 5040日元 |
| 26日 | 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 | モンハン日记 ぽかぽかアイルー村 | Capcom | ETC | 3990日元 |
| 26日 | 薄樱鬼 随想录 携带版 | 薄樱鬼 随想录 ポータブル | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| | | **2010年夏** | | | |
| 未定 | 娇蛮之吻 2学期 携带版 | つよきす 2学期 Portable | Netrevo | AVG | 售价未定 |
| | | **2010年9月** | | | |
| 16日 | 诡计×逻辑 第二季 | TRICK×LOGIC シーズン2 | SCEJ | AVG | 2980日元 |
| | | **发售日未定** | | | |
| 未定 | 死神在背后 | うしろ | Level-5 | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 纸盒战机 | ダンボール战机 | Level-5 | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 幻想传说 换装迷宫X | テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX | NBGI | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 怪物猎人 携带版 3rd | モンスターハンターポータブル 3rd | Capcom | ACT | 售价未定 |

# DVD光盘内容导视

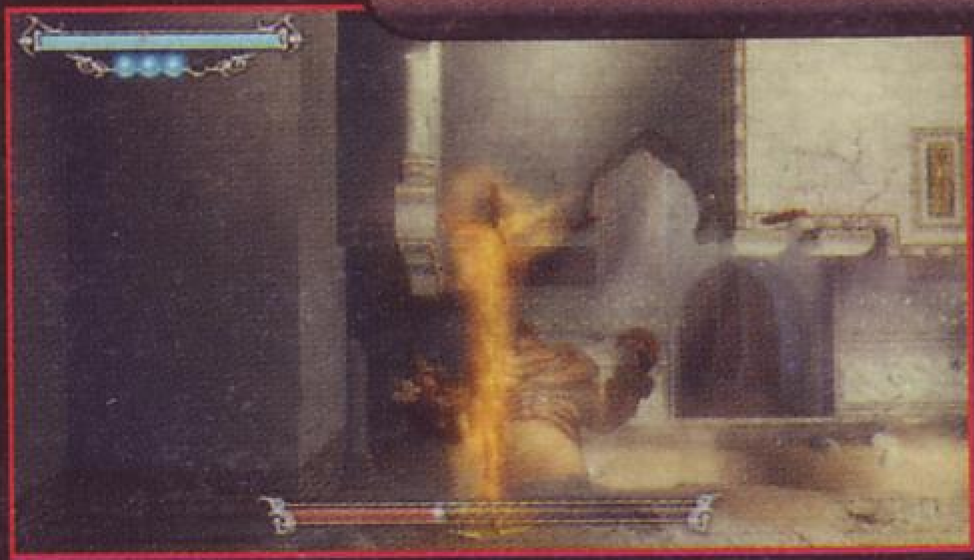
## 游戏展望台

8款热门新作最新官方影像

- 黑豹 如龙新章
- 最后的战士
- 伊苏VS.空之轨迹 抉择·传说
- 家族计划
- 玩具总动员3
- 妖精的尾巴 携带公会
- 我的模拟人生 蓝天英雄
- 火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

## 新作特搜队

最新发售游戏影像直击



- 钢之炼金术士 通往约定之日
- 世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战
- 波斯王子 遗忘之沙
- 天使之翼 激斗的轨迹
- 伊苏 菲尔盖纳之誓约

## iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

龙之斗士 李小龙　丧尸危机　愤怒的小鸟

## 随盘附送

实用资源倾情附送

**PSP ISO**

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

噬神者

**NDS ROM**

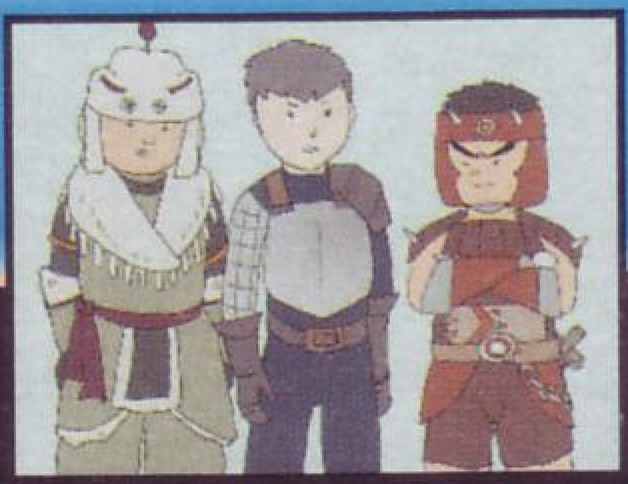
天使之翼 激斗的轨迹

超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王

深爱（汉化版）

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《口袋妖怪 心金·灵银》OST等着你。

## 特别企划

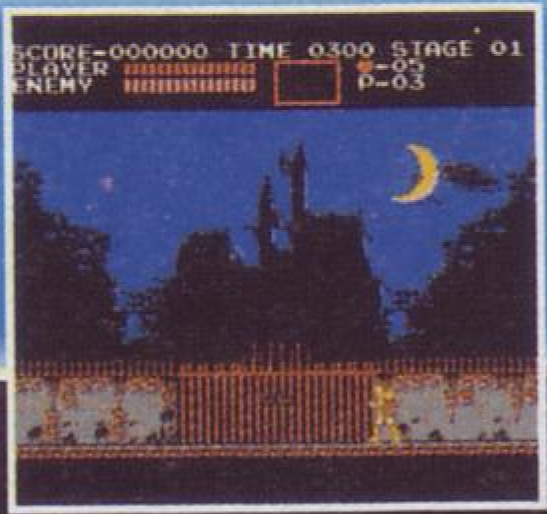


怪物猎人小话

趣味怪物猎人广播短剧

全新栏目

## 喧闹游园




《恶魔城》初代搞笑回顾

## 《口袋光环》VOL.135 有奖问答题目

在《波斯王子 遗忘之沙》的演示视频中，王子是借助什么机关致BOSS昏迷的？

A：尖刺机关　B：射箭机关　C：旋转刀机关

PEGA 双核动力站 3名

# 龙珠 世界全书终极版

## 192页16开精装特辑

**《龙珠 世界全书》全新进化版，**
**史上最具收藏性的《龙珠》资料集！**

更丰富的内容、更翔实的资料、更精美的配图！全面剖析《龙珠》，将这一世界中的每个角落都呈现在读者面前；深层挖掘《龙珠》秘密，更配以鸟山明的亲自解读；对世界观、角色、战斗、道具和交通工具等元素进行完全解析，带您走进这个充满了奇思妙想的神奇世界。本书还特别收录作者鸟山明评选出的数项最佳、官方十大排名等精彩内容，绝对是您不可错过的珍藏宝典。

赠送精美龙珠占卜扑克

**6月5日**
**全国上市**

# 爱图e族VOL.17

**全彩64页+DVD-ROM**

**卷首画廊**
恋上书香与你——《文学少女》的来袭

**漫人馆**
猫咪的足迹——《迷途猫》插画师peko简介
机装萌娘——JIJI的兵器少女世界

**绘师列传**
跃动的色彩——记动画监督大家舞

**杂绘街**
小裤裤进化论
夏之绿——色彩主题画廊
英雄事典（下）

**设定室**
key社新作《rewrite》最新报

**游人居**
《魔塔大陆》系列编年史

**6月5日**
**全国上市**

# 在哪里查《掌机王SP》的上市预告？

**动漫游书店淘宝店首页即可查看各类动漫游戏书刊的上市预告和内容介绍！**

**还可以当即预订书刊，方便快捷！**

**书店新网址：www.ucg.cn**

**皇冠信誉100%好评率 平邮免费**

**支付宝网上付款或邮局汇款**

## 塞班智能手机宝典 Vol.2

**全彩大16开，200页，附赠DVD-ROM**

《塞班智能手机宝典》第二辑火热上市，为广大塞班智能手机用户带来最新的软件、游戏，从最基本的入门知识到高级的应用技巧一网打尽，数十款实用软件和两百余款手机游戏的介绍，无论你是新手还是老手都能有所收获。

### 部分精彩内容简介

Connecting People——诺基亚的智能手机之路

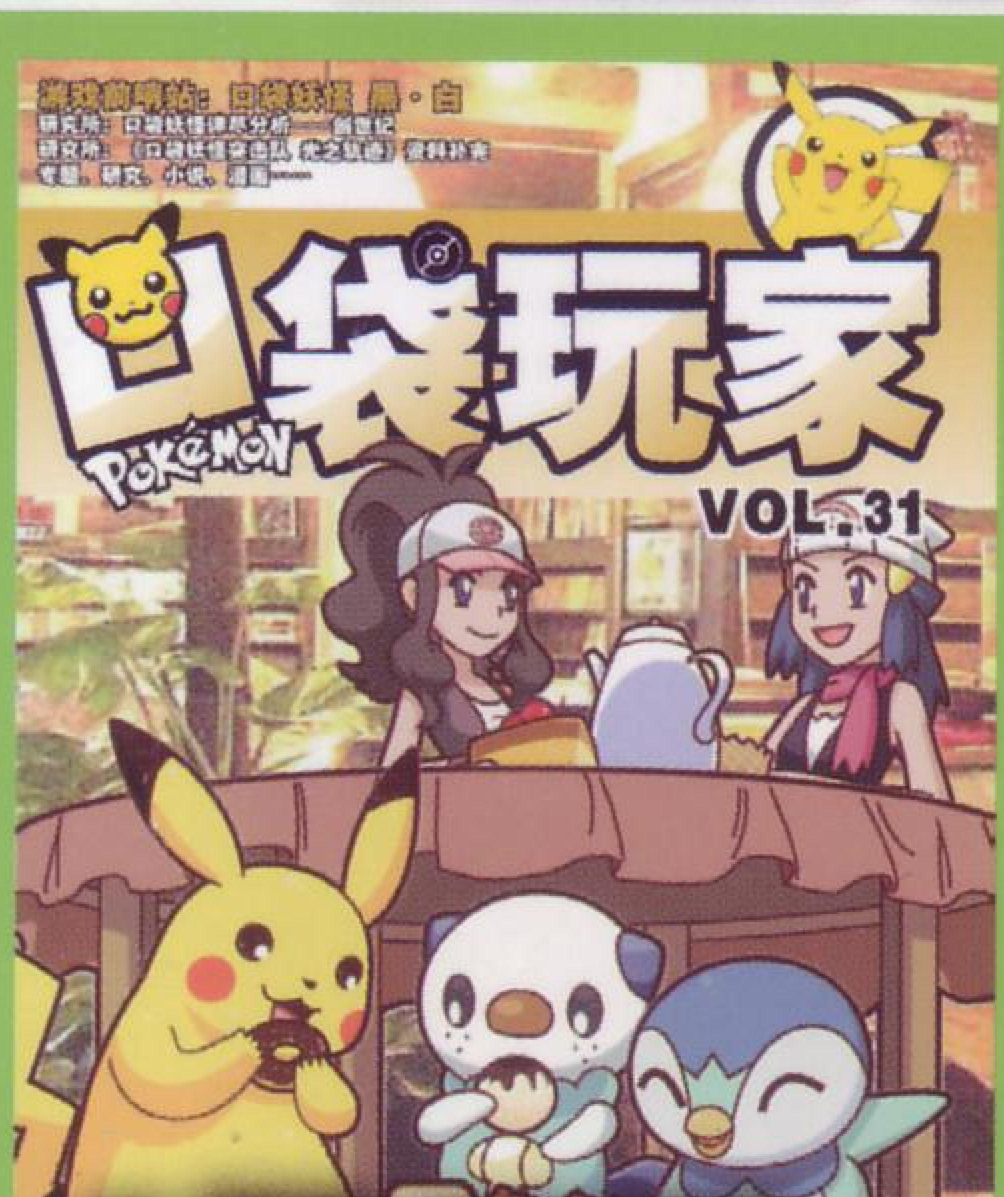
5800XM 自制固件刷机实录

进入大屏触控时代——9款S60V5手机导购

一站式装机——S60V5精选软件大推荐

### DVD-ROM数据光盘

一站式装机的DVD-ROM配套光盘，收录数百款软件、游戏、主题、壁纸，全面对应S60 V2、V3、V5等机型。



**口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志！**
**224页、32开。**

**游戏前哨站**

**口袋妖怪 黑·白**

官方公布情报全面公开！

**研究所**

**口袋妖怪详尽分析——创世纪**

阿尔修斯创造了口袋妖怪世界。这辑我们来详尽分析这只能自由变换各种属性形态的创世者。

**研究所**

**《口袋妖怪突击队 光之轨迹》资料补完**

现在/过去篇精灵基本能力、等级强化能力、升级所需AP大全……

**口袋小说**

**圈圈熊酒吧**

酒吧终于开张了，然而来来往往的精灵，却对行会的怨声与日俱增。

小说、研究、漫画、专题……更多精彩尽在《口袋玩家》！

超值赠品：伊布精美卡套+《口袋妖怪 黑·白》贴纸

ISBN 978-7-89476-408-9
9 787894 764089

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-408-9

掌机王光盘定价：9.8元 (1DVD+1手册)